塞加GAME G001

戰術攻略法
使用手冊
兵器目錄

SUPER大戦略

網羅當今兵器，向您作最大的戰術挑戰!!

戰術
使用解說
叢書



華鍵出版社

攻略本目錄

本社爲電視遊樂器遊戲攻略本專業出版社

①請向全省各任天堂租售店購買。

②如專售買不到可請老板進貨等一兩天即可買到

③再買不到多找幾家看看。

④郵購：

到郵局取劃撥單寫上帳號05484502華泰書店帳

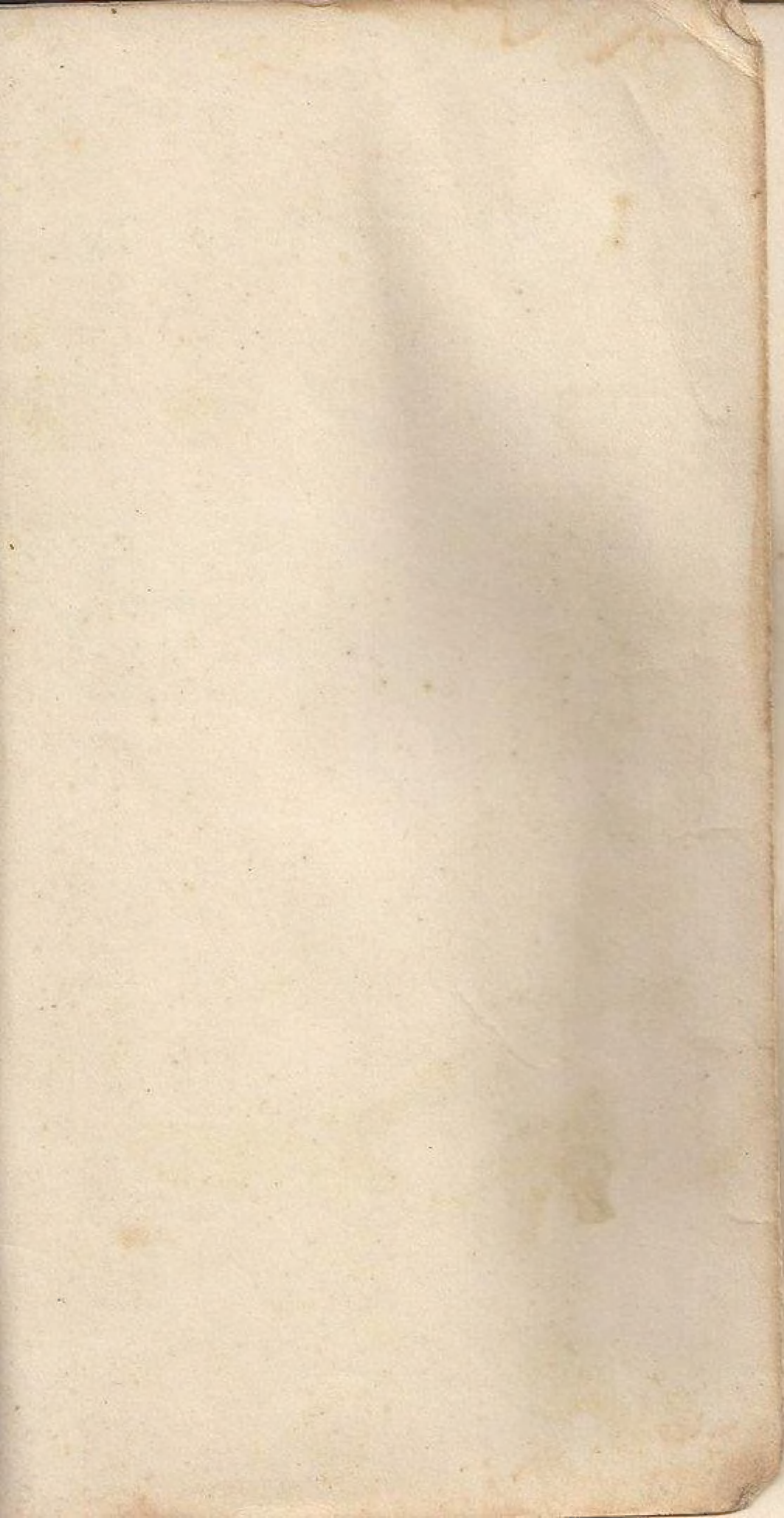
通訊欄寫明您要購買的攻略本名稱數量和您的

把書款存入郵局，本社收到書款即用掛號寄書

劃撥10天未收到書請電話查詢。電話(02)911-

⑤本目錄定價如有錯誤，皆以版權頁定價爲準。

1. 超級瑪莉……120
2. 薩爾達的傳說……120
5. 魔界村……100
6. 坦克探險……90
6. 中國拳……100
8. 影之傳說……90
9. 宇宙巡航機……90
12. 金牌瑪莉……120
13. 星際戰士……110
14. 巴比倫塔……100
15. 大盜五衛門……100
17. 北斗神拳……90
18. 高橋名人……90
21. 超級[illegible]……100
22. 銀河戰士……120
24. 神秘的村雨城……120
25. 惡魔城……100
26. 勇者鬥惡龍一代……100
28. 太空女超人……110
29. 香蕉王子……100
30. 小妞的故事……100
32. 美式摔角……90
33. 迷宮組曲……110
34. 外星人……100
35. 長靴貓……100
37. 超級[illegible]……80
39. 快樂貓……100
41. 貓鼠大戰……100
42. 龍珠神龍之謎……110
43. 兵蜂二代……100
44. 小叮噹……120
46. 七寶奇謀……100
47. 東海道五十三次……90
48. [illegible]……90
49. 超人[illegible]……90
50. [illegible]……90
51. 黑金剛2……100
52. [illegible]的殺人……100
53. 瑪利歐天下秘技大全……100
55. [illegible]之翼……100
56. [illegible]……100
57. [illegible]戰記……100
58. 火之鳥……100
61. [illegible]……100
62. 大魔神……60
63. 林克冒險……120
64. 飛龍拳……80
68. 魔王的迷宮……100
69. 米老鼠……100
70. [illegible]……100
71. 十王劍之謎……100
72. [illegible]……100
73. 明星之路……100
74. 作曲家……120
75. 立體大作戰……70
76. 魔幻仙境……120
77. 小超人……100
78. [illegible]指令……70
80. 木偶奇遇記……80
81. 北斗神拳二代……100
82. 七寶奇謀二代[illegible]……70
84. 魔界島……100
85. 打擊魔鬼……90
86. 熱血硬派……90
87. 未來戰士……90
88. 賽馬……90
89. [illegible]
90. [illegible]
91. [illegible]
92. [illegible]
95. [illegible]
96. [illegible]
97. [illegible]
102. [illegible]
103. [illegible]
104. [illegible]
105. [illegible]
106. [illegible]
107. [illegible]
[illegible]



セガ・ゲーム
アタックマニュアルブック

SUPER 大戦略

★目　　錄★

所謂大戰略是——4
大戰略用語的基礎知識—6
遊戲的流程——8
部隊別生產國別——11
作戰編——25
攻略編——37
隱藏秘技——44
戰略地圖集——45

所謂大戰略是？

★開始是「現代大戰略」

獲得戰略模擬盛譽的個人電腦遊戲，就是「現代大戰略」。1985年當作電動遊樂器推出，雖然經過 4 年的時間，到目前仍有很多支持者，是 MEGA DRIVE版 的 「超 級大戰略」 ，有關於「現代大戰略」 ，把大戰略系列的使用者都加起來的話，據說超過一百萬人。這個遊戲的樂趣，就是由電腦來處理早期困難的紙上模擬戰的有關遊戲規則，而且，可以說是電腦的一種人性化。



★大戰略家族

「現代大戰略」的思考程式，經過改良後內藏有地圖的變更功能，這是「增強戰力集」 。這 2 個軟體是誕生於 PC-9801 系列，加上「大戰略Ⅱ」和「編輯專集」等充實了許多內容。除了 PC-9801 以外，也進行移植，包含一切媒體，就成爲24標題之多。



塞加 MAGA DRIVE 版「超級大戰略的」基本是「大戰略Ⅱ」。

MAGA DRIVE 版的「超級大戰略」是對於「超級大戰略」和 「大戰略Ⅱ」 的思考程式的好的部分幾乎改良，而且兵器的均衡也按照塞加版的想法加以修正。因爲基本上是「大戰略Ⅱ」，所以保證樂趣無窮。

大戰略 家族

大戰略
戰力增加集
PC-9801
系統軟體

大戰略Ⅱ
PC-9801
系統軟體

塞加(SEGA)
超級大戰略
MAGA DRIVE

現代大戰略
PC-9801
系統軟體

大戰略ⅡSP
PC-9801
系統軟體

大戰略Ⅲ
PC-9801
系統軟體
未定

大戰略FM
系統軟體

大戰略XⅡ
系統軟體

大戰略(MSX2)
MICRO CABIN卡帶・版片

大戰略88
PC-8801SR以後
系統軟體

有這麼多的移植，以及經過改良的電動玩具遊戲軟體，實在少見。

超級大戰略XI
系統軟體

超級大戰略68K
系統軟體

超級大戰略(MSX2)
MICRO CABIN

超級大戰略
PC-8801SR以後
系統軟體

超級大戰略98
系統軟體

任天堂版大戰略
家用電腦ROM STICK

大戰略 用語的基礎知識

超級大戰略是模擬遊戲，所以會用到一點獨特的用語。要記下基本的用語。

TURN PHASE(轉換局面)

超級大戰略是各國輪流進行移動或戰鬪等的作戰行動，這種事就叫做PHASE（局面）。所有國家的局面結束，1個輪回（T）就結束。

HEX(六角形)



是指六角形的格子。把格子做成六角形，縱橫斜的格子數和實際的距離會變得一樣，在HEX有平地或森林，建物等地形，個別的地形特性會影響兵力的移動力或防禦力。

地圖

在超級大戰略是用縱64，橫64，一共是4096個六角形所構成；如果以將棋來說的話，就等於將棋的遊戲舞台。

地形特性(地形效果)

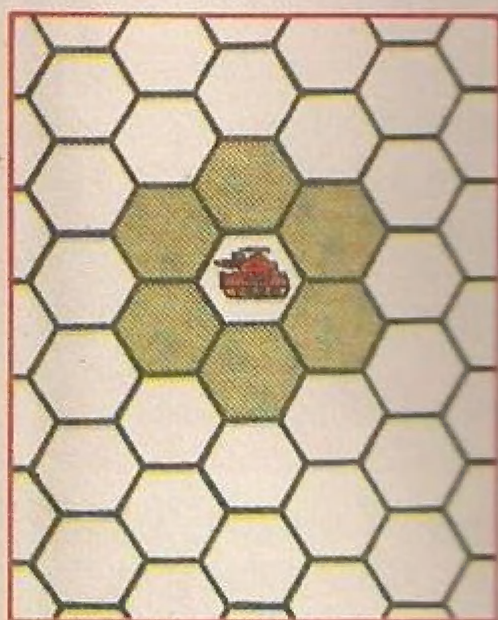
地形會影響兵力的能力，例如，如果地上是兵力在森林中的話，移動力會降低，變得不易移動，但遭遇敵人攻擊時，則防禦力會揚高。

部隊(UNIT)


▶行動指令是以部隊單位指令為主。

以將棋來說的話，就是棋子的意思。兵器或兵員的集團，是由同種類的兵器10架所構成的。（但大型機是6，艦船是1）行動指令是按照部隊來決定的，部隊遭遇攻擊，有的時候機數會減少，當機數變成0時，部隊就會消滅。

ZOC



支配地域。部隊所在的六角形周圍的6個六個六角形，會變成ＺＯＣ。移動中進入敵人部隊的ＺＯＣ內，就必須在那裡停止移動。若想要移動部隊時，雖然是能移動的地區，而且也不是燃料用完了，但卻有不能移動的地方的話，就是受到敵人的ＺＯＣ影響。

軍事費

生産部隊所需的錢，是從自己國家的都市（包含所占領的都市）內加入。軍事費能夠儲存。

工業力

生産部隊的必備技術力，是從工廠獲得。工業力和軍事費不同，不能儲存起來。

遊戲的流程

超級大戰和過去的動作遊戲及角色扮演遊戲不同，遊戲的程序或規則稍微複雜，多閱覧幾次之後以，再實際玩一玩的話最好。詳細的遊戲規則在玩的時候自然就會記下來了。

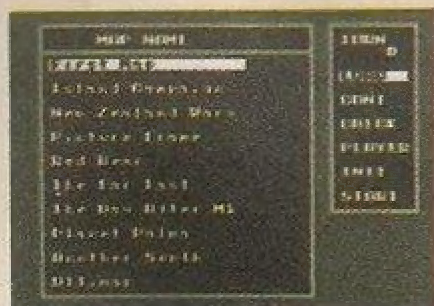


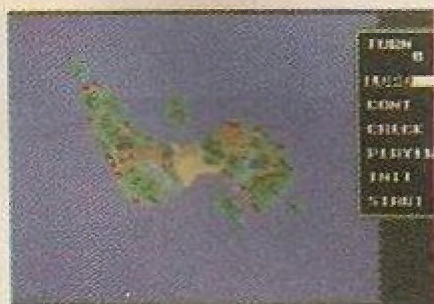
▲A６入侵者從航空母艦出發的揭幕標題。

遊戲的目的

遊戲者要操作所負責的國家軍隊和電腦(或其他遊戲者)所操作的敵國軍隊戰鬪，占領敵國首都或全消滅其部隊，壓制了全部地圖的話，就能獲得勝利。

載入(LOAD)地圖

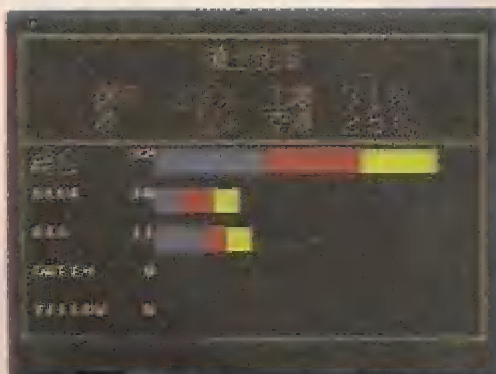




在標題畫面按１次開始鈕，就會出現初步指令。把游標對準最上方的「ＬＯＡＤ」按下Ａ鈕，就會在畫面上顯示地圖的標題，一共有35種地圖。超級大戰略並不是消除面的遊戲，所以不論從那一個地圖都可以遊戲。首先，要從最初的(First Map) 開始玩，對準遊標，再按１次Ａ鈕。

★地圖檢查 CHECK)

顯示地圖的全體圖時，就把游標移動到初步指令的(CHECK)地方去，按下A鈕，就會顯示在地圖開始所設定的軍事預算和工業力，再按1次ABC的任一個鈕，就會顯示建物的總數和各個國家的領土比率等。



▲開始的時候，要看看各個國家擁有多少領土。

★移動



檢查地圖以後，按初步指令的(START)開始遊戲，因爲已經配置好兵力要移動其中之一，用方向鈕移動六角形游標(白色的框)移動到部隊的上方去，按下A鈕，按行動指令的「移動」。

★攻擊

在移動結束的位置旁邊，有敵人的部隊，如果部隊擁有能攻擊的武器的話，用攻擊指令就能攻擊。首先，會顯示自己的武器，以便選擇所使用的武器，接著，六角形游標會在能攻擊敵人的部隊上面，按下A鈕就開始戰鬥。



★生產

工廠或海港須把在上方部隊移開之後，才能生產部隊　能生產的地方是，以首都生產而言首都周圍的6格六角形內，及距離首都5格六角形以內的自國領士。



★局面結束

該做的事情全部做完的話，就按下開始鈕，會出現確認的顯示，要把游標對準「實行」，按A鈕，把局面交給下一個國家。在這個地圖時，電腦所操作的RED國會開始行動。

★補給



電腦方面的行動結束，局面輪到自己時，就是一個輪回的結束。和以前的局面一樣，又要移動部隊，在移動以前要補給可能的部隊給予補給。

★佔領

這種遊戲只和敵人戰鬪，及破壞敵人的部隊是不够的，必須佔領都市，提高經濟力，生產更強大的部隊，否則就無法獲勝生存下去。





按種類型・生產國的

部隊解說

在超級大戰略會出現超過120 種以上的部隊，把這些部隊按照型式，生產國的分類加以說明。

按照型式的部隊解說

部隊有戰鬪機或戰車等，大概分類為16種型式。對於個別的型式，特徵和用法等，都要加以了解。

F 戰 鬪 機



戰鬪機的主要任務是在敵人的攻擊機或戰鬪直昇機之下，保護自軍的地上部隊或船艦，和從敵人的戰鬪機攻擊下保護自軍的輸送機或轟炸機。戰鬪機雖然是一種具有強大攻擊力的航空兵力，但會變成對空車輛的好目標，要特別注意。



F－4或米格23的戰鬪機部隊，大部分在換了武裝，裝備有炸彈，就能當作攻擊機來使用。雖然攻擊力比攻擊機差，但在需要速度的場面卻非常方便。

V VTOL(垂直起降機)

VTOL兵力的最大優點是，即使沒有機場，也能夠從補給部隊獲得補給。在機場少的地圖上，為了確保制空權，這是不可或缺的部隊，特別是AV8B，如果給它裝備長射程的對艦飛彈，就能成為強大的對艦攻擊機。



A 攻 擊 機

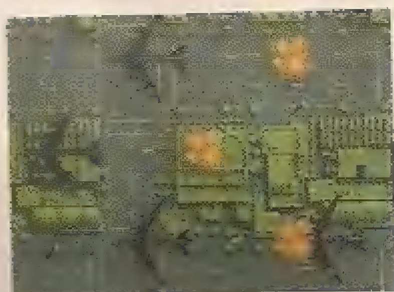




攻擊機是用炸彈擊破地上部隊或艦船，協助自軍地上部隊的進擊，具有這種重要的任務。而且，大部分的攻擊機裝備有響尾蛇等的對空飛彈，能當作戰鬪機使用，但並不是和戰鬪機一樣具有強大的戰鬪火力。而ＦＡ－１８的對空攻擊力和對空防禦力都很高，幾乎能夠當做戰鬪機來使用。

B 轟 炸 機

是能破壞建物或橋的部隊。轟炸敵人的都市，使經濟力降低，或是破壞橋和道路，減緩敵人地上部隊的進攻速度。而且Ｂ－52能夠當做對艦攻擊機使用。



C 支 援 軍

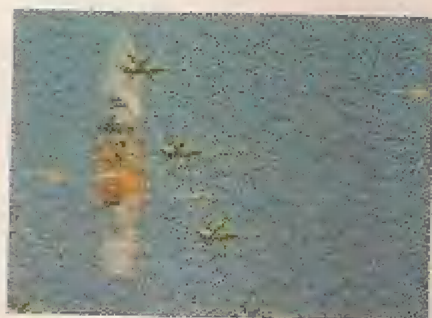
輸送機和補給機雖然不能直接攻擊敵人，但能加速自軍的進擊速度，或是增加戰鬪機和攻擊機的航行距離，是非常有用的兵力。但防禦力低，所以要在自軍的制空圈內使用。



H 直昇機

直昇機大概可分爲輸送直昇機和攻擊直昇機兩種。輸送直昇機不受地形的影響，能使步兵部隊快速移動；攻擊直昇機的價錢比攻擊機便宜，但要注意的是，它幾乎没有對空戰鬪力。在輸送直昇機中，也有好幾種直昇機能裝備戰車飛彈，而被當做攻擊直昇機來使用。

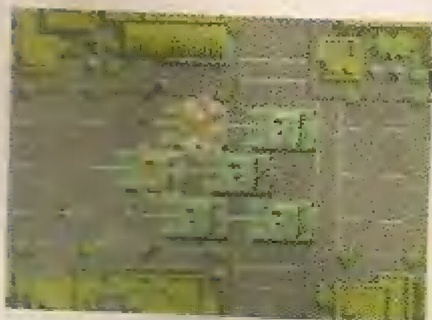




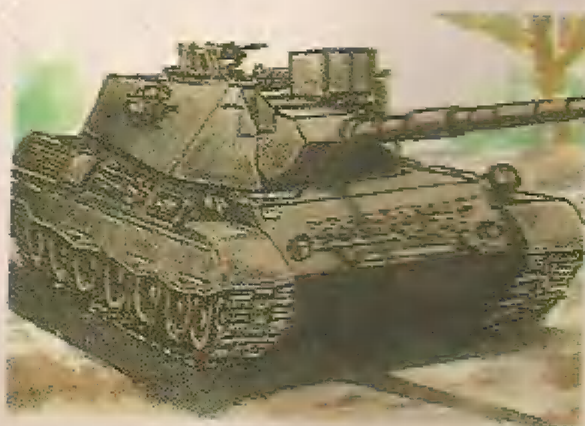
▲法國的ＡＳ332，是唯一能裝備對艦飛彈的直昇機

P 戰　車

是地上部隊中最強大的。戰車所擁有的最重要能力，是能長時間停在某一地點，繼續保持戰鬪，擁有「地域制壓力」。此一強大力量之配有對戰車飛彈的裝甲車輛而言，是做不到的事情。但大部分的戰車，因爲没有對空攻擊力，所以爲了預防敵人的攻擊機，必需和對空車輛一起行動。

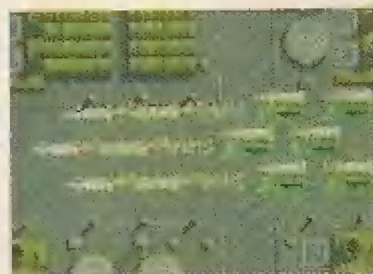


▲戰車對於攻擊和防守而言，都是很重要的兵力。



R 對空車輛

對空車輛是在敵人的攻擊機等攻擊之下，保護自軍的地上部隊，有機關砲型和飛彈型。飛彈型的攻擊力大，但對地上兵力的攻擊則無效；長射程的對空飛彈，因爲彈藥數少，所以要注意補給。



▲射程最長的７個六角格：蘇俄的ＳＡ－４。

S 裝甲車輛

主要是裝備對戰車飛彈。對戰車等的對甲車輛，擁有高度的攻擊力，但防禦力低，所以要盡量在森林或都市等地形效果高的六角形内活動，價錢便宜及移動力大，是這種兵力的優點。



▲一定要從地形效果高的地方攻擊。

M 兵員運輸車輛

是把步兵部隊輸送到遠方去的部隊，具有的特徵是比輸送卡車的機動性高；裝備有對戰車飛彈的兵力，是保護所輸送的步兵的必要武器。這是種特殊的部隊，能夠水陸兩用，也能過海的ＬＶＴＰ－７。



U 自走砲

能攻擊距離有好幾個六角格內敵人的地上部隊，裝備砲的射程和命中率都很高，而火箭彈的地回數多，如果命中的話，破壞力大。但不管是那種型式，大部分都没有直接攻擊的武器，所以要用其他的部隊保護它。



▲間接攻擊的話，不會遭遇反擊。

Q 牽引砲

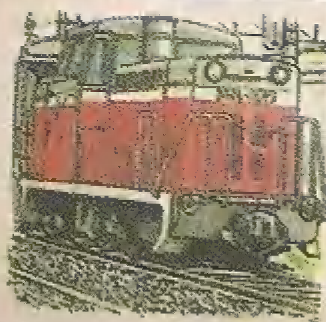
在超級大戰略中，對空飛彈是唯一的Q部隊，移動力只有1而已，要移動長距離時，必需使用輸送卡車或CH－47的大型直昇機，是爲保護都市的據點所使用。

T 非裝甲車輛

和支援機的部隊相同，雖然不會和敵人部隊戰鬥，但却是協助自軍部隊作戰行動的重要部隊。因爲幾乎没有防禦力，所以要在自軍的勢力圈內使用。

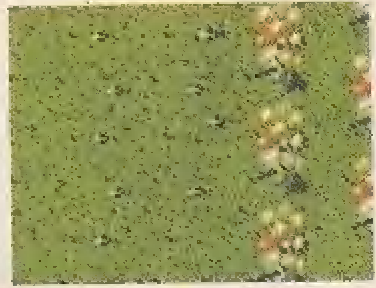


E 火車



只能在建物地形有鋪設鐵路的六角形內移動，但可以高速地大量輸送地上部隊。在平地廣大，可能會成爲長期的地圖，可以使用工作部隊鋪設鐵路。

I 步　　兵



▲步兵部隊投擲手榴彈。



▲戰鬪工兵對空飛彈的威力，不可以輕視。

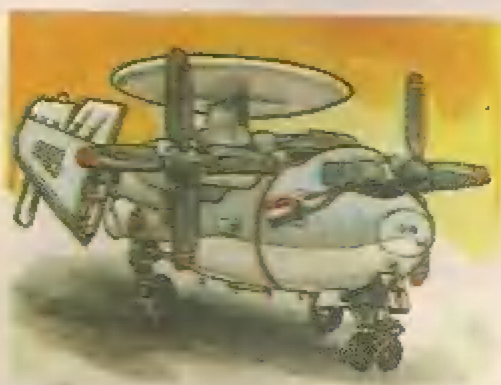
能够佔領都市或機場等的地方，只有步兵部隊和戰鬪工兵而已。（工作部隊能間接性地佔領被破壞的建物）是超級大戰略中最重要的作戰及佔領的步兵部隊。可以說是這個遊戲的真正主角。如果在不會遭遇敵人攻擊的地方的話，可以派遣機動性高的步兵部隊前往前線若在附近佔領可能會遭遇敵人部隊攻擊的地方時，就派重武裝的戰鬪工兵去執行佔領較好。對於非裝甲部隊可戰鬪的是步兵部隊，對於航空部隊和裝甲部隊可戰鬪的是戰鬪工兵。

D 船　　艦

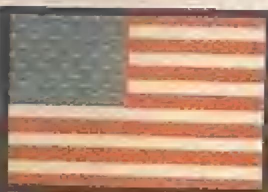
在海多的地圖上，船艦部隊可能會成爲重要的戰力。航空母艦或直昇機母艦能當作可移動的攻擊基地，巡洋艦或驅逐艦則可護衛航空母艦或登陸艦之外，也能當做單獨移動的防空基地使用。登陸也同樣地不只是把地上部隊做海上輸送而已，因爲它有充分的對空，對地攻擊力，所以也能做爲登陸作彈後的支援攻擊。



按照生產國解說兵種

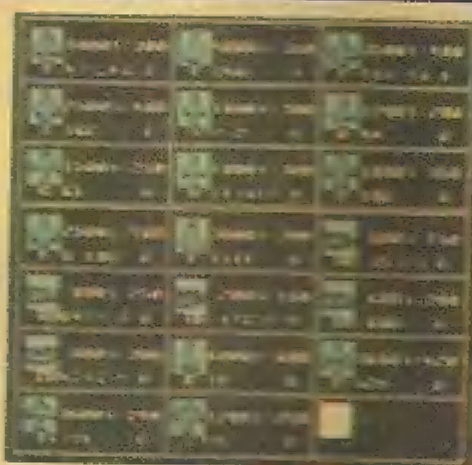


超級大戰略的兵器生產型或有12種，按照個別的模式，及戰法技巧的不同，要牢牢記住各個國家生產型式的特徵。

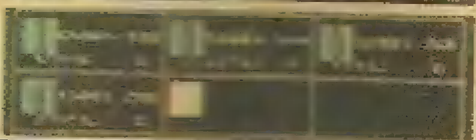


1 美國(USA)

是一支兵力均衡，強悍的軍隊。不僅有價格昂貴的兵器，連價格便宜的兵器也有最基本的戰鬪力，這就是它的優點所在。而且，由於能製造各種型式的兵器，所以處在任何地圖都毫無問題，但也因爲能製造的兵器種類太多，有時候甚至不知道應製造那一種部隊。以美國的兵器生產型式而言，最期待的就是在航空母艦會出現的地圖上，要讓F－14或FA－18等的艦載機活躍。







 西德(W.GERMAN)

戰車或兵員輸送車的地上部隊，和美國一樣充實，但航空部隊則稍微令人擔憂，特別是戰鬪機，只有F－4而已，讓人覺得不够。西德生產型式適合平地也廣大的地圖，雖然善於戰鬪，但如果在海多、山多等以航空部隊佔優勢的地圖上，可能就會陷入苦戰。

 英國(BRITAIN)

能生產的兵器數目雖少，但陸海空的兵器生產卻能均衡。整體上而言，價格偏高，但也表示了強大的部隊多。使用英國的生產型式，不管那一種地形的地圖，都可以安心地遊戲，但在都市少、經濟力不太高的地圖的話，可能會是場苦戰。



4 法國(FRANCE)

和其他西方國家的兵器不同的是，獨自的部隊多，除了主力戰車的戰力稍嫌不足以外，其他的兵器性能都不錯。陸海空的兵器和英國一樣，都能保持均衡的狀態，但成本比英國便宜。



5 以色列(ISRAEL)

雖然戰鬪機很充實，但攻擊機只能生產A－4M而已，所以要改變F－4或 幼獅 C7(クフィルC7)的武裝，當作攻擊機來使用。地上部隊的戰車和對空車輛充實，要注意的是梅魯卡巴2(メルカバ2)，這種以色列獨製的戰車，是唯一能輸送步兵的戰車部隊。



6 日本(JAPAN)

是陸海空自衛隊的生產型式，航空部隊還算不錯，但令人擔心的是地上部隊，戰車兵器都是價錢昂貴而性能低。全體地上部隊的燃料裝載量少，行動半徑小，所以補給部隊經常必須一起行動。

7 中共(CHINA)

都是價格便宜的兵器。雖然經濟力低，但數量充足，所以在都市數少的地圖較有利；但如果敵人的經濟力高，特續生產高性能的兵器時，則容易陷入苦戰。使用中共的兵器生產型式遊戲的話，唯一的辦法就是的數量。



8 蘇俄(USSR)

能生產的兵器型式之多，與美國不相上下，全體性的性能雖然比美國差，但價錢便宜，其中一部分的兵器性能，要比西方國家的兵器性能同。MI－24是性能優越，且能輸送兵員的攻擊直昇機，或是最大射程爲7個六角格的SA－4之對空飛彈等，是直昇機或對空車輛方面，與西方國家旗鼓相當的武器，甚至於超越西方國家的性能。而且，有的戰車或自走砲都裝備有對空對地兩用飛彈，所以如果對方隨意攻擊的話，將會遭遇嚴重的反擊。



9 華沙公約組織(WARSAWA)

就好像是從蘇俄的兵器中，扣除高性能兵器的生產型式。直昇機或對空車輛等，和蘇俄同樣充實，戰車則和蘇俄同價值的戰車有相似的性能。在戰鬪機方面，由於無法生產高性能的戰鬪機，所以必須用高性能的對空兵器來彌補。

北大西洋公約組織 10 (NATO)

是西方國家的兵器混合生產型式。雖然生產的兵器種類多，但大部分都是性能差不多一樣的兵器，很令人擔心。如果所生產的部隊種類太多，在前線要減少部隊的編制數時，就會產生問題。北大西洋公約組織的生產型式，都是價錢便宜，攻擊力大的部隊較缺乏，所以在都市少的地圖上比較傷腦筋。

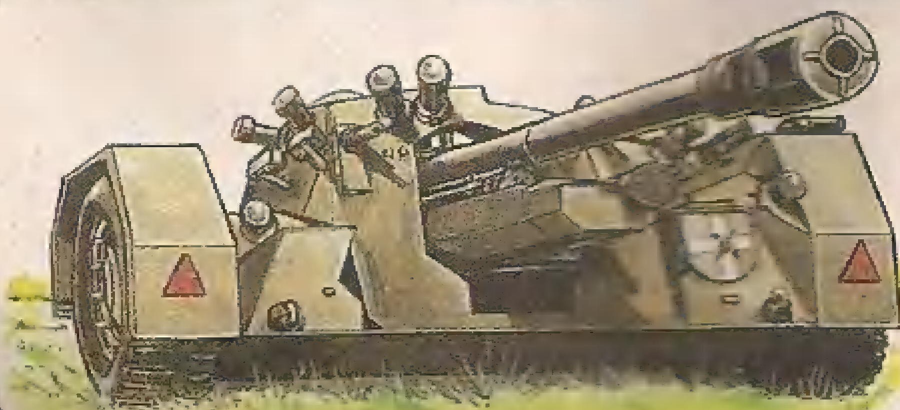
11 東方各國(EAST)

主要是以向東方買武器的第三世界的諸國爲對象的一種生產型式。除了航空部隊以外，地上部隊都是購買東方的便宜兵器，如果能仔細分析的話，就能在兵力上維持均衡狀況。

如果是在都市少，經濟力不太高的小地圖的話，就能充分發揮戰鬪的性能。

12 初學者(BIGINNER)

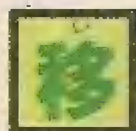
是從美國兵器中，選擇性格明確的部隊，而加以收集的一種生產型式，但因爲不能生產船艦等部隊，所以在有港口的地圖上，就不要選擇這種生產型式來遊戲。

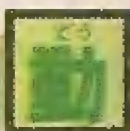




作戰篇

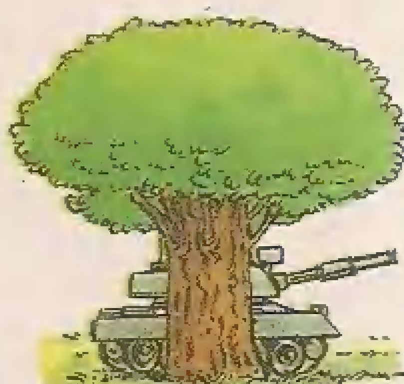
規則書沒有記載的，要移動或攻擊時的注意事項及作戰方法。

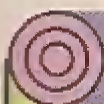




利用地形的特性

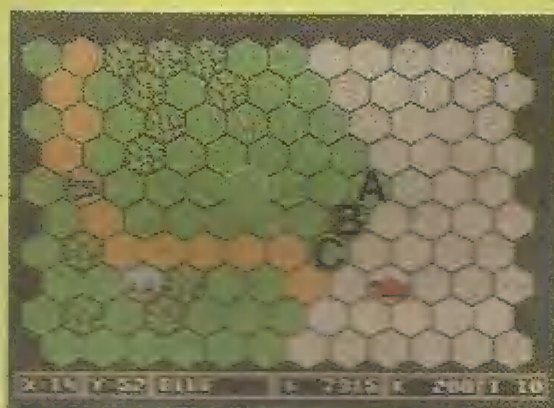
在下一個局面裏，有可能遭遇敵人部隊攻擊的地區，地上部隊的移動終止落點，要盡量選擇在森林或都市等防禦力高(地形效果高)的六角格內來結束移動。





例題 1





輸送步兵中的UH－1準備移到地圖的右方時，但在附近有敵人的部隊T－62，在這個局面的UH－1，應該在ABC的何處結束移動才較佳呢？在這個附近內，都沒有其他自軍敵人的部隊。

不要破壞前線而前進

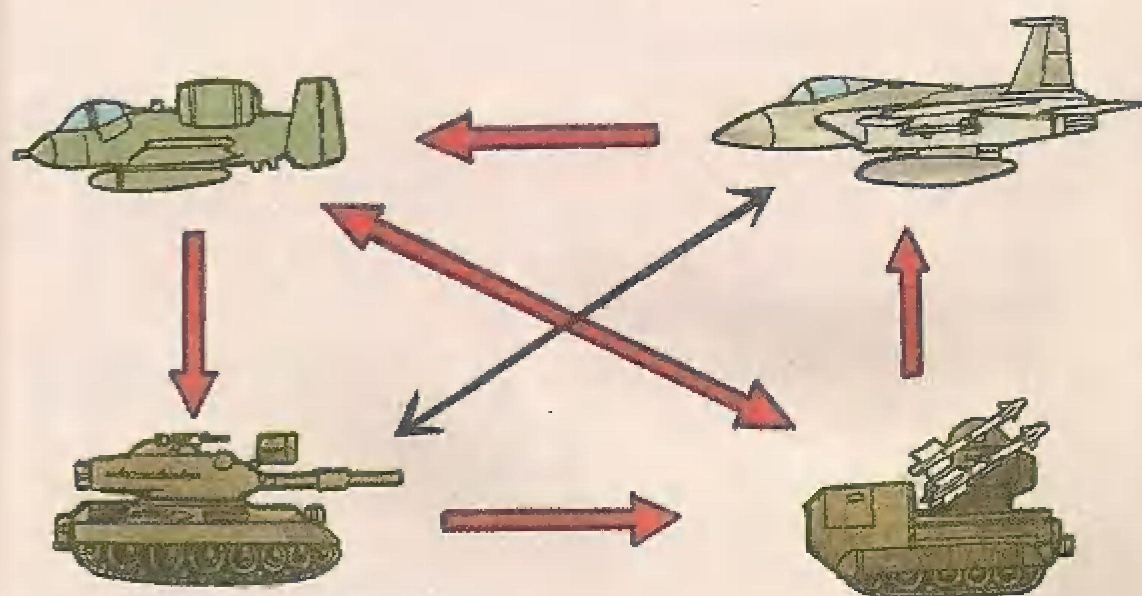
部隊不要單獨移動，要使其形成前線狀前進，這是基本的方式，如果只有移動力高的部隊繼續先行，只會毫無目的地被擊敗。必須按照部隊，好像是要擴大地盤一樣地進行遊戲。



攻擊

首先，要先知道天敵

任何一種部隊都有難以應付的敵人，就是各有天敵的存在。例如：戰車雖然是最好的地上部隊，卻是容易被攻擊機或攻擊直昇機擊破，而攻擊機的天敵則為戰鬥機，戰鬥機也對對空部隊非常傷腦筋，然而，對空部隊必隊必須注意的對象則為戰車。



例題 2



敵人的對空部隊準備要擊落自軍的戰鬥機時：M I A I 在A的位置攻擊ZSU23－4，在B的位置攻擊ZSU23，在C的位置攻擊SA 4等，究竟要採取那一種行動才好呢？

（解答在34頁）

儘量避免使用相同種類的兵器戰鬪

戰車和戰車，如果有同樣程度的攻擊兵力的話，儘量不要讓它們交戰，因為在這種戰鬪中，攻擊的一方和攻擊的一方都會產生大損失。超級大戰略是擴大自國領土的遊戲，所以如果只是消耗戰的話，就無法獲得勝利。

先從反擊少的對象開始攻擊

攻擊的原則是儘量選擇反擊少的對象，首先，先採取間接攻擊，但有時候可改變目標。即以對戰車攻擊的直昇機，而形成所謂天敵關係的類似間接攻擊。而且對數量減少的部隊攻擊，雖然是攻擊相同種類的兵器，如果對方數量減少的話，自己也比較不會遭遇損害。



例題3



(解答在34頁)

自己的攻擊機(A－10)和自走砲(MLRS)及戰車(MIAI)，是位於能攻擊敵人裝甲車(BRDM－2)的位置。首先，要先用那一種部隊攻擊呢？要從A攻擊機、B自走砲、C戰車之中選擇。但假設在這個地點的周圍都沒有其他部隊。

步兵要死守

在超級大戰略中，步兵或戰鬭工兵是佔領行動的步兵部隊，會變成敵人部隊第一攻擊的對象。所以，在自軍的步兵部隊佔領都市的期間，其他部隊要在步兵和敵人部隊之間製造障礙，以便支援步兵的佔領行動。

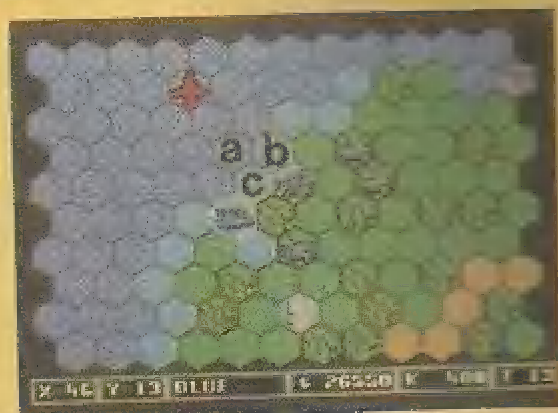
例題 4



（解答在34頁）

布拉特雷運來步兵，準備要在都市附近放下步兵，但在這個地方附近，有敵人T－80。所以，究竟是在A的位置把步兵放下在前方的道路，做掩護射擊好呢。還是在B的位置放下在前方的道路，或是在C的位置放下在前方的道路較好？那一種方法最理想呢？

例題 5



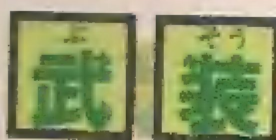
（解答在34頁）

佔領都市的戰鬭工兵，即將要遭遇敵人強大攻擊機（SU－24）的攻擊，在這種情況之下，自軍的UH－60要如何行動？在以下的号頁，必須考慮自軍的戰鬭工兵，如何才不會被SU－24攻擊的方法。



全補給的陷阱

把可加以補給的部隊一次就全部補給完的叫做「全補給」的一種方便指令。如果在遊戲開始後，軍事費用預算少的期間使用，有時候會把大部分的軍事費用掉，特別是在港口有受損的艦船兵力時，1次就會花費1000以上，所以要仔細考慮做補給。



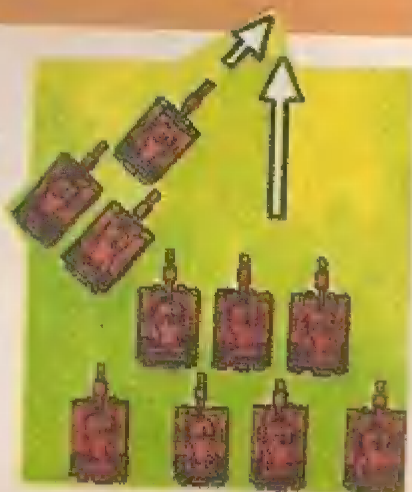
要看戰況而常常交換

戰鬥機或攻擊機交換武裝的話，就能裝備各種武器。例如，在戰鬥機F－4裝配炸彈時，就可以當做攻擊機使用。如果能夠按照戰鬥的狀況，裝備武器的話，就能充分發揮部隊100 %的性能。



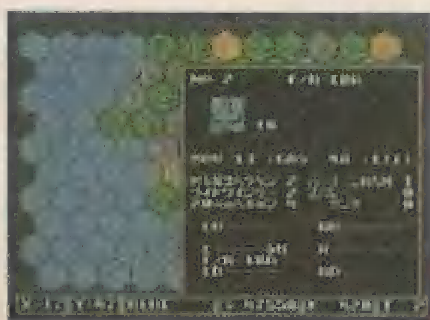
部隊的重編要儘快

由於戰鬥而使部隊的機數減少的話，不要永遠放在最前線，而要把減少的做互相的合併，以便經常保持充足的部隊機數(或接近充足的數量)。所以製造好幾種性能相似的部隊而不能合流，這並不是好的方法。

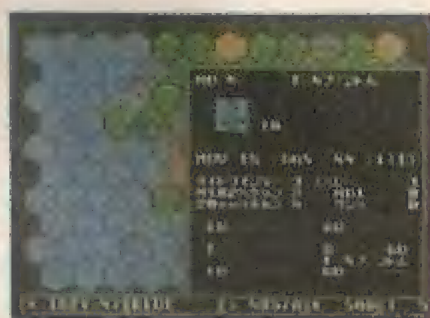


數的魔術

讓部隊合併的話，能使燃料或武器數平均化，利用這件事情，就能裝備戰鬪機或攻擊機裝備所沒有的型式裝備。例如：把裝備A和裝備D的F－4，個別5架合併，就能產生響尾蛇－2、麻雀－2，MK－82炸彈2的裝備的F－4部隊。而且，如果FA－18裝備了對艦飛彈，則不能裝備炸彈，同樣地讓裝備A和F合併的話，就能製造對地，對空、對艦等一切都能攻擊的部隊了。但這些部隊一旦在機場做補給的話，就會恢復成原來的裝備。



▲不論是那一種敵人，都能攻擊超級F－18部隊。



▲做5：3：1：1這種複雜的合併，就會變成這種裝備。

例題 6



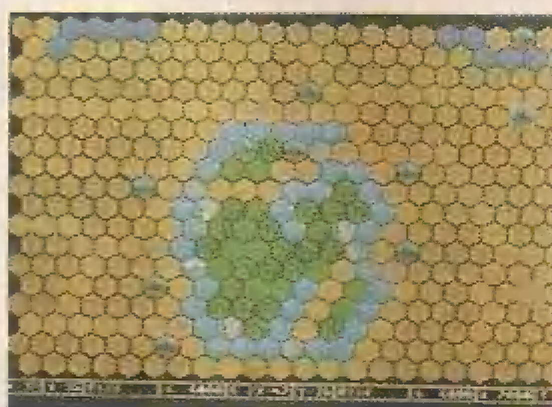
F－15部隊(10架)準備回去機場，但部隊的燃料只剩下12而已，按照這種情況的話，不久就會墜落，因爲生產的型式爲日本式，所以不能生產補給機，究竟要如何才能解救F－15部隊呢？



占領

目標要放在據點

大部分的地圖是先佔領一方，然後就能掌握後來遊戲的主導權，這種地方就是據點，它是位在首都的中間，都市群或機場等這種地方是遊戲開始後，必須最先去佔領地方。



▲在沙漠中央，像綠洲那樣的都市和機場，就是典型的據點例子。

有效率佔

因爲步兵的移動力小，要利用其他輸送兵力移動，到所想要佔領的建物的距離是 6 個六間格以內的話，不要使用運輸工具，直接移動較好，這是因爲從輸送部隊下車時，不能使用佔領指令的關係。

例題 7



(解答在35頁)

現在有佔領了都市的步兵，和在前回局面從輸送部隊上剛剛下來的步兵，這些步兵要怎麼移動，才能最有效地佔領都市呢？至少想要再用 2 回數來佔這 2 個都市。

生産

不要製造多種同類型的部隊

初學者常有的事情是，例如：在生產戰鬪機時，就要生產F－16、F－15和F－14等各種機種，但隨著遊戲進行，兵力內的機數會繼續減少，所以要把兵力合併起來，重編部隊，如果機種不同的話，當然就不能合併，所以同樣性能的兵器，應該儘量統一種類來生產。

先生產能輸送的部隊

輸送機或登陸艦等能搭載部隊的場所有限，大部分的情形是在生產的地方搭載部隊，所以要好好地計劃生產，否則，將會阻塞了寶貴的生產場所１個局面以上。
要輸送部隊時，先要生產被輸送的部隊，在下個的局面製造輸送部隊。這樣的話，馬上就能收容部隊，而能夠在下一局面移動。

例題 8

生產型式爲英國式，雖然有充分的軍事預算，但在工業力只有400　，而且能生產的機場只有１個地方的時候，同時想要用輸送直昇機把步兵運送到２個地方去時，除了把WG13分２次生產以外，還有沒有其他的善法呢？

解答在35頁）

例題的解答

在這裡，所寫的解答是一般性的答案，按照遊戲的狀況，有時候採取不同的行動較好，這點要注意。

◎例題1◎ 5點

答 B

如果是B以外的位置，在下一個局面可能會遭遇防禦效果高的森林之六角格內而來的攻擊。如果在B的話，對方是平地，則會提高反擊時的效果。

◎例題2◎ 5點

答 B

在B的位置攻擊ZSU－23－4的話，FA－18同時在C的位置攻擊了SA－4，在下一個局面時，ZU－23－4就不能攻擊FA－18。

◎例題3◎ 10點

答 A

BRDM－2是對戰車車輛，用MIAI反擊所受的損害最大。MLRS當彈道射偏目標時，有誤擊中自軍MIAI的可能性。

◎例題4◎ 10點

答 C

在A的位置放下步兵的話，在下一個局面可能就會遭遇攻擊；在B的位置放下步兵的話，在下一個局面時，T80就會進入都市中。

◎例題5◎ 15點

答

要分散UH－60的部隊，在B和C的位置保護戰鬪工兵。

按照這種狀態的話，在靠海的那一邊會產生空隙，如果没有其他部隊時，要利用分散來增加部隊，抵擋敵人。

◎例題6◎ 20點

答

分散F－15和新製造的F－15部隊，在下一個局面合流。

首先，要把F－15的部隊分散成各爲5架，然後在機場把F－15的部隊再個別生產爲5架2部隊。到了下一次的局面時，再把新生產的F－15部隊做合併即可。

◎例題7◎ 15點

答

把都市中的步兵移動到隔壁都市去，再把另外一方的步兵放進空的都市去。

這是非常簡單的事，但說不定會没注意到。佔領都市時，不一定是同樣的部隊在都市裡，因爲移動以後，也能够佔領都市。

◎例題8◎ 20點

答

生產CH－47分散成爲個別5架，步兵則是要生產各爲5個人的4個部隊。

CH－47能同時收容2部隊的步兵，所以用5架的CH－47部隊，把5個人的步兵載去2部隊就可以了。

你的成績如何？

例題的解答和你的解答有沒有一樣呢？即使錯的多，也不必太失望，因爲這些事情只要你玩了大戰略的話，自然就能學習起來的。

0～25分	新兵級
	剛剛開始大戰略的你，似乎還沒有習慣遊戲的方式，不過在學習大戰略以前，先要繼續習慣這個遊戲。
30～50分	下士級
	雖然你已經知道各種部隊的資料及基本規則，但還不會理論的應用。你要更仔細地去思考移動部隊。
55～75分	軍官級
	你相當地了解大戰略，已經從初學者的地圖畢業，還要努力向上級者的地圖挑戰。
80～100分	將軍級
	你已經是大戰略的高手了，不論從那一種地圖開始都不怕了，從此以後，要將你的優秀能力貢獻給社會，國家。



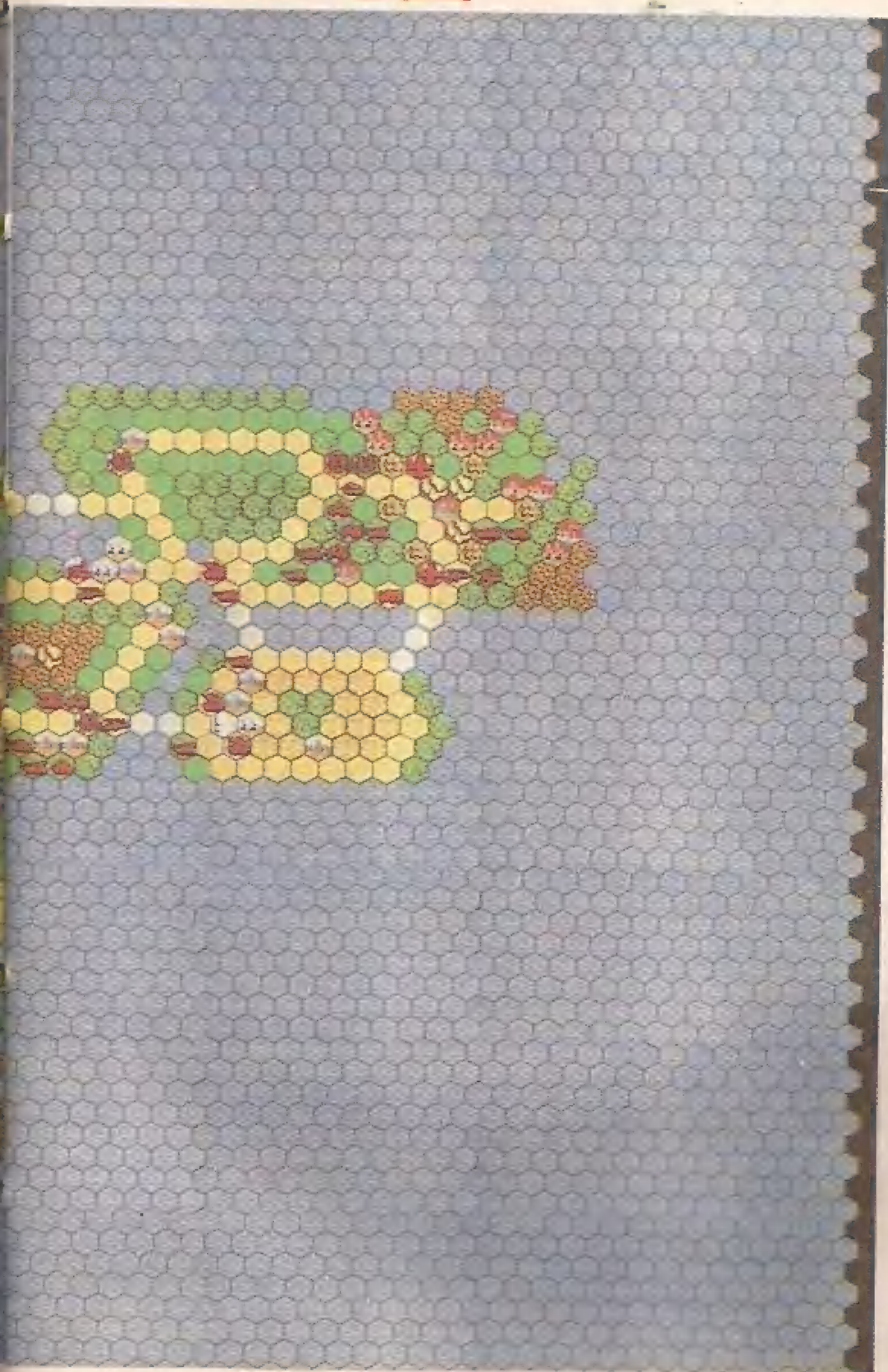
攻略篇

實際上是要攻略 1 個地圖。然而，被稱為是大戰略地圖傑作的是 Island Campaign。

Island Campaign

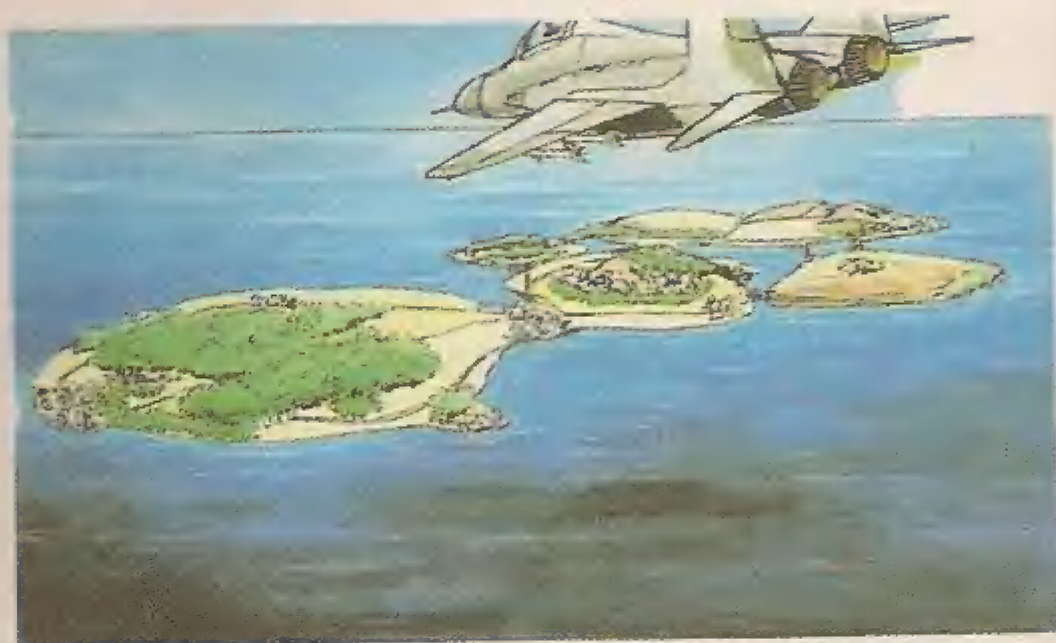


全體地圖



嘗試攻略Island Campaign

嘗試攻略 Island campaign要攻略的是在大戰略迷之間，被稱爲傳說中的地圖 Island Campign 。

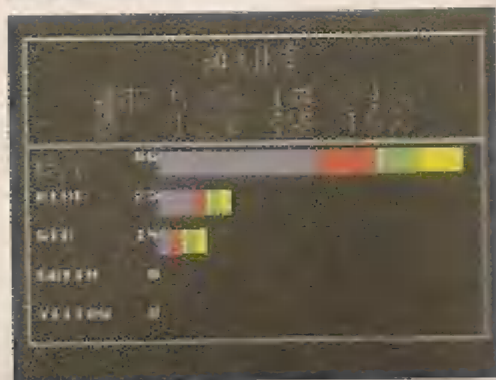


檢查地圖

首先，要先看一看這個地圖的起始資料，遊戲者要負責的是藍國。雖然軍事和工事力的起始值是相同的，但是就做爲領土的都市數而言，則藍國比較有利，比起地圖的面積，都市數多，可能是設計成連初學者也能簡單地去玩那樣，因爲是兩國對戰，所以不用太久的時間就能結束這個遊戲。

檢查(CHECK) 地圖以後，再選擇開始，大戰略終於開始了。

▲軍事費和工業力的起始值，藍國和紅國都一樣。



▲領土數是藍國較有利。

序盤戰

★攻陷據點

在這個地圖上，最先要攻略的地方就是在中央瓶頸部分的都市群。這裡是當做後半戰的補給基地，是最重要的據點，所以要儘快攻略此地，否則往後的戰爭將會非常辛苦。



▲這個地圖最大激戰區的是中央瓶頸部分。

★提高經濟力

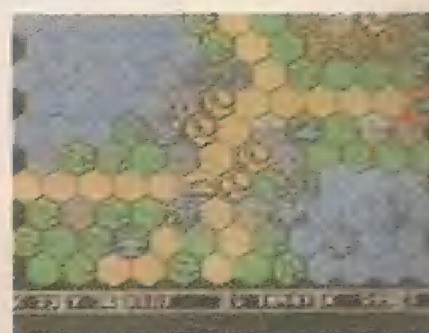
不只是步兵佔領都市而已，還要使用工作部隊提高都市的耐久度，增加軍事費的收入。收入普通是100 ，最高可以增加到250 ，而且耐久度提高的話，就不容易被敵人的步兵部隊佔領了。



▲儘量利用工作部隊，以提高耐久度。

★佔領據點

在第 8 局面差不多能制壓第 1 目標的據點。自軍的地上部隊還對著敵人的首都進擊中，以攻擊機爲中心的航空部隊支援自軍的地上部隊，趁著軍事充裕期間，要掌握生產艦船兵力。

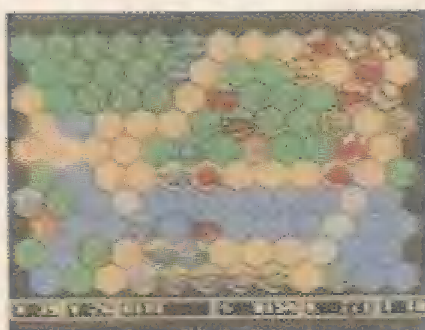


▲首先，要確保第 1 個據點。

中盤戰

★以面來壓制敵軍

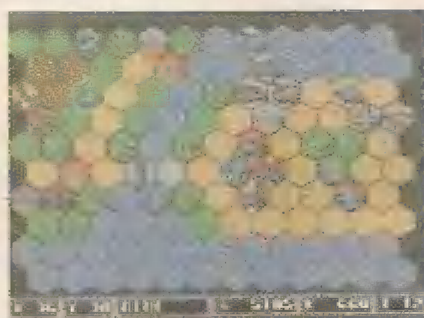
地上部隊並不是要分散行動，而是好像一條繩子一般纏住敵人的部隊以便製造前線而前進。把戰車派到前面去，要在戰車後面好像是隱藏起來似地配置自走砲兵力及對空兵力。



▲橫排著戰車讓它前進。

★目標要對著另外一個據點

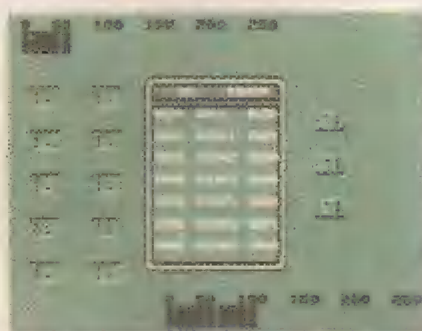
制壓了第 1 個據點，下一個目標是在紅國首都的左下方，用 3 座橋所聯結的小島。在這個島上的都市和機場，是最後要攻略紅國首都所必備的重要基地，佔領了這個機場，就能讓攻擊機飛到敵人的首都附近去。



▲這個島的機場是攻略首都所必備的重要據點。

★重編前線部隊

因爲戰鬪而減少機數的部隊，要儘量合併，使兵力充足(10架)。部隊的合併要儘快，而且經常合併的話，就不會浪費經驗值。



▲要從其他部隊補充不足的機數。

終盤戰

★封住敵人

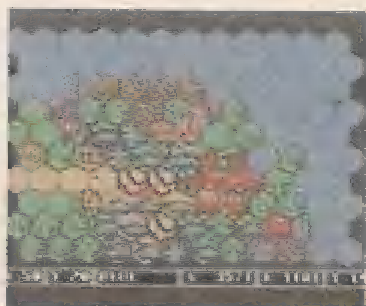
要把敵人的部隊全部趕入首都，以海上的巡洋艦、空中的攻擊機來護衛地上部隊。地上兵力主要是要消滅敵人的對空兵力，以保護自軍的航空部隊。



▲用陸海空的部隊包圍首都的周圍。

★破壞生産據點

地上部隊接近敵人的首都時，要把兵力配置在敵國的生產空間（首都周圍的6個六角格和離首都5個六角格以內的都市、港口、機場、工廠）。這樣的話，敵人在這個六角格內就無法生產，利用這個方法來減少敵人的部隊。



▲要把部隊配置在生產據點，以阻礙敵人的生產。

★攻陷首都

要讓對方投降的話，要用步兵力佔領首都，消滅對方的部隊，利用轟炸機破壞首都。有了這種方法之後，像Island Campaign那樣的小地圖，軍事費多時，就可以消滅對方的全部兵力，有時候很容易就能獲勝。



◀紅國就變成最後的一個部隊而已。



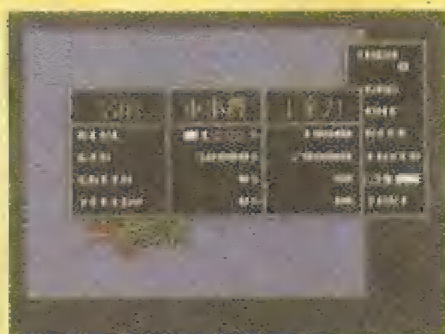
◀紅國的部隊全滅，首都投降。

隱藏秘技

MEGA DRIVE 版超級大戰略也有隱藏秘技，這種指令是改變起初設定的軍事預算和工業力的數字或讓最新兵器、部隊出現的超強密技。但按照這些秘密指令的方法遊戲的話則較欠缺挑戰性、要注意哦！

★變更軍事預算、工業力

選擇好地圖後要將方向鈕對準上上上右下下下按，然後再按Ⓐ鈕，就能改變最初設定的軍事預算和工業力，這種指令能改變地圖的難易度。



▲軍事費從 0 ～30000 ，工業力從 0 ～5000，能改變。

★最新兵器、兵力

在遊戲中要產生兵器的話就按 2 次Ⓒ鈕，然後把方向鈕對準上左右右上按，再按Ⓐ鈕，這樣就能生產最新的兵器。

但依照國家的情形來看，有時會產出和原來一樣的兵器，一旦指令輸入遊戲中，雖然能繼續有效，但電腦那方一樣也能生產最新的兵器。



▲指令輸入後的美國航空兵力能生產史鐵魯斯的F－117 、B－2等。

戰略地圖集

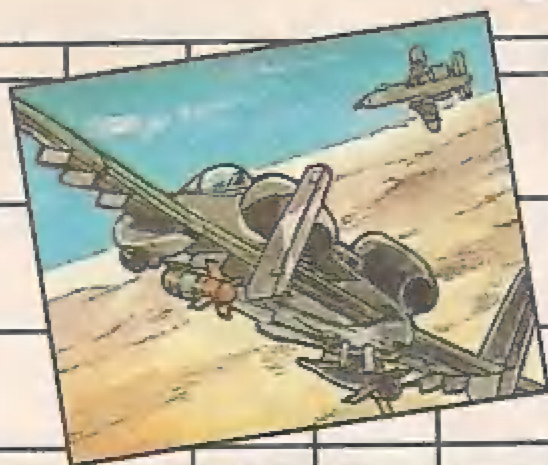
介紹超級大戰略剩下來的34張地圖，是以標誌來區分難易度，★愈多表示愈難，但這只是一種指標而已。

第一張地圖
First Map

對戰國	2	難易度	 

適合初學者用的小地圖。

以這張地圖學習大戰略。



是大小適當的地圖，起初的設定對藍國有利，是一個島的地圖，沒有港口，是用地上部隊和航空部隊戰鬪的地圖，都市少，因爲是最初的設定，所以不能生産工作部隊，可能要以原來給的預算戰鬪，第一個目標就是島中央堡壘地帶右側的都市和機場，首先要佔領這個地方，將它當作據點就能控制島的大部分。

初學者先要以這張地圖來學習大戰略的戰法，有了自信以後可交換成紅國遊戲，經濟的負担約爲10倍，所以紅國是非常艱苦。



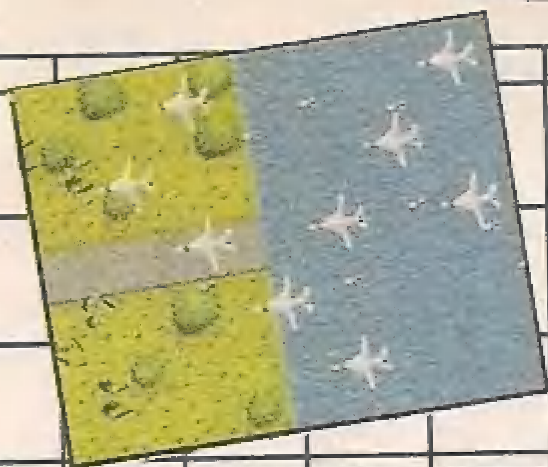
FIRST MAP

紐西蘭大戰
New Zealand Wars

對戰國	2	難易度	 

[illegible]工作部隊提高經濟力。

輸送部隊的使用法是關鍵。



比Island Compaign還大的地圖，全部的建築只有一半，要佔領週圍的所有都市，同時製造工作部隊以繼續提高經濟力。

這張地圖的要點是連結上下島的一座橋，爲了能有效率的派地上部隊去敵地，所以要巧妙的使用輸送機或登入艦等的輸送部隊，尤其這張地圖的海岸線附近常常發生戰鬪，所以也可利用登入艦對地對空的攻擊力，由於機場少，如果沒有補給機的話就不容易運用戰鬪機或攻擊機。

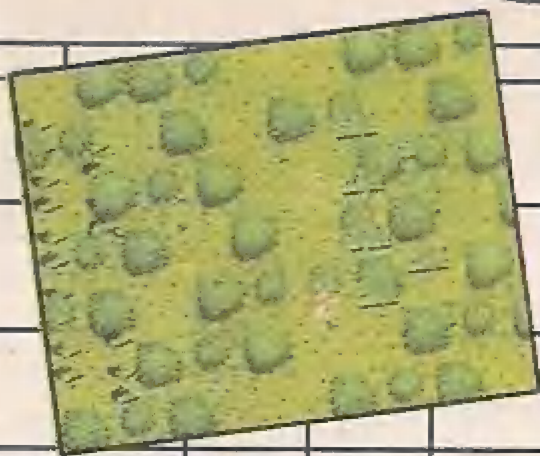
NEWZEALAND WARS

畫　框
Picture Frame

對戰國	3	難易度	★★★



如果動作慢的話領土會被佔領。
先下手爲強是必勝的閃電作戰。



是張小地圖，都市也少，因爲没有機場，所以只能生產地上兵力，藍國的領士在地圖的上方，但離首都太遠，很可能馬上變成了他國的領土。

如果想要獲勝的話要先利用最初的預算大量的生產戰車，不要理中途的都市，要一口氣攻陷紅國，閃電作戰有效，如果先把紅國攻陷的話，就很容易獲勝。

看起來好像是張很簡單的地圖，但事實上是張要用腦筋的地圖。

這張地圖如果是以紅國或黃國的遊戲中時，就會變成適合初學習者的地圖。

PICTURE FRAME

紅　熊

Red Bear

對戰國	2	難易度	★★★

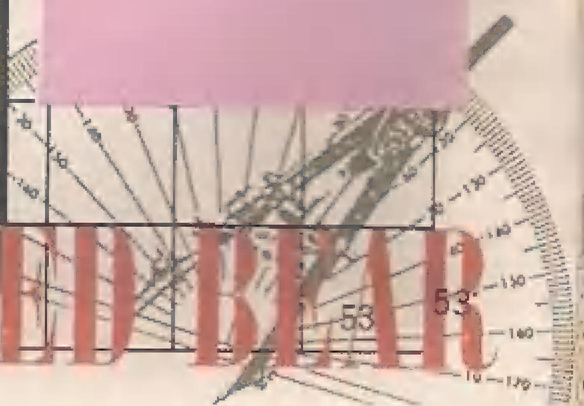
開始時要忍耐，這是重要的。
仔細的想會認為是可怕的地圖。





單獨以都市數來看的話，最初的設定好像對遊戲者(JSDF-日本)有利，但要注意，這張地圖没有中立都市。

遊戲開始時電腦方（ussr）的轟炸機，攻擊機會大量的飛來，剛開始時要忍受這種攻擊，要在海上將未登入的登入艦或運輸機擊毀，因爲它要送來地上部隊，如果地上部隊登入的話就麻煩了，要在三菱F－1裝備對艦飛彈，然後使用對艦飛彈攻擊，而且要在這時間使用工作部隊提高經濟力，要大量製造驅逐艦，最後的決戰一定會用到驅逐艦。



遠　東

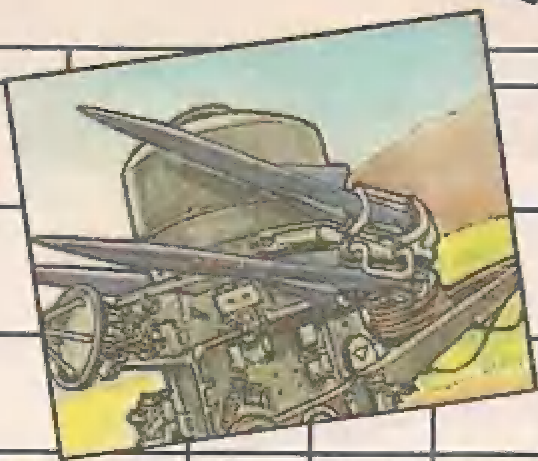
The Far East

對戰國	4	難易度	★★★★

有意思的海戰地圖。

再度發生的日本海大海戰。





起初的設定對遊戲者(綠國)有利，但中立的都市是在不容易佔領的地方，首先要攻入的國家可能是藍國，藍國兵器的生產形式是美國式，只要提高經濟力就能繼續生產高性能的兵器，遊戲開始時要在藍國的經濟力還未充實時將它攻下，這樣的話以後會比較輕鬆，初期設定的B－52要當作對艦飛彈的母機使用，航空母艦要當作海上機地使用，綠國兵器的生產形式爲日本式，注意地上部隊有沒有燃料用罄到全面攻略前，最快也是局面(T)100 次以上的長期戰。

THE FAR EAST

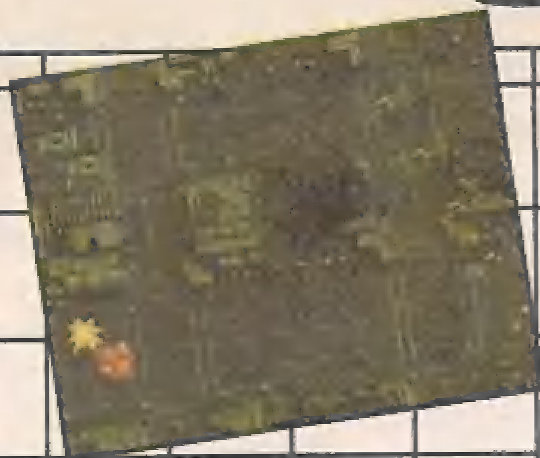
The Day After Mk

對戰國	4	難易度	★★★★★

戰爭前的建設。

這張地圖是世紀末的地圖。







要注意地圖上的中立都市或機場等的建築物有些遭受到破壞，步兵的任務就是佔領都市，而建物的修復是工作部隊的任務，如果爲了工作部隊的修復建築物而使用了太多軍費的話就無法生産兵器，要注意哦！遊戲開始時先去地圖上建物集中的上方，用登入艦運送工作部隊去佔領，首先攻陷藍國旁的綠國比較好。

總而言之，這張圖的難度高，不是初學者能應付的地圖。

帕魯馬行星
Planet Palma

對戰國	4	難易度	★★★★

要注意被夾擊喲！會爲了預算而傷腦筋的地圖。
這張地圖是塞加夢幻之星的地圖。





整體來説中立的都市少，在經濟上可能會發生困難的地圖，在藍國遊戲時會遭遇從上方來的突擊，所以要用初設的軍事費生產轟炸機，破壞左側島的三座橋，防止綠國和黃國的侵略。

因為序盤戰的經濟力低，所以地上部隊要使用M60A 3、M90Ⅰ，航空部隊要使用AV-8B、AH 1等價值便宜而性能好的兵器攻陷紅國，如果攻陷紅國的話經濟力會提高，以後就不會那麼的苦戰了。

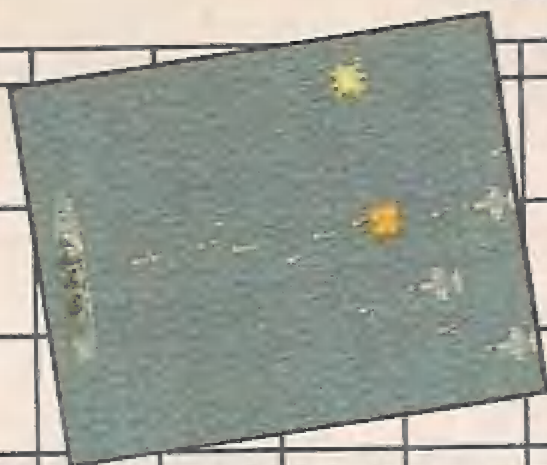
這種地圖要攻略第一個國家會比較艱苦。

另一個南方
Another South

對戰國	4	難易度	★★★

先要控制海洋，
再決定第一個攻擊目標展開攻略。





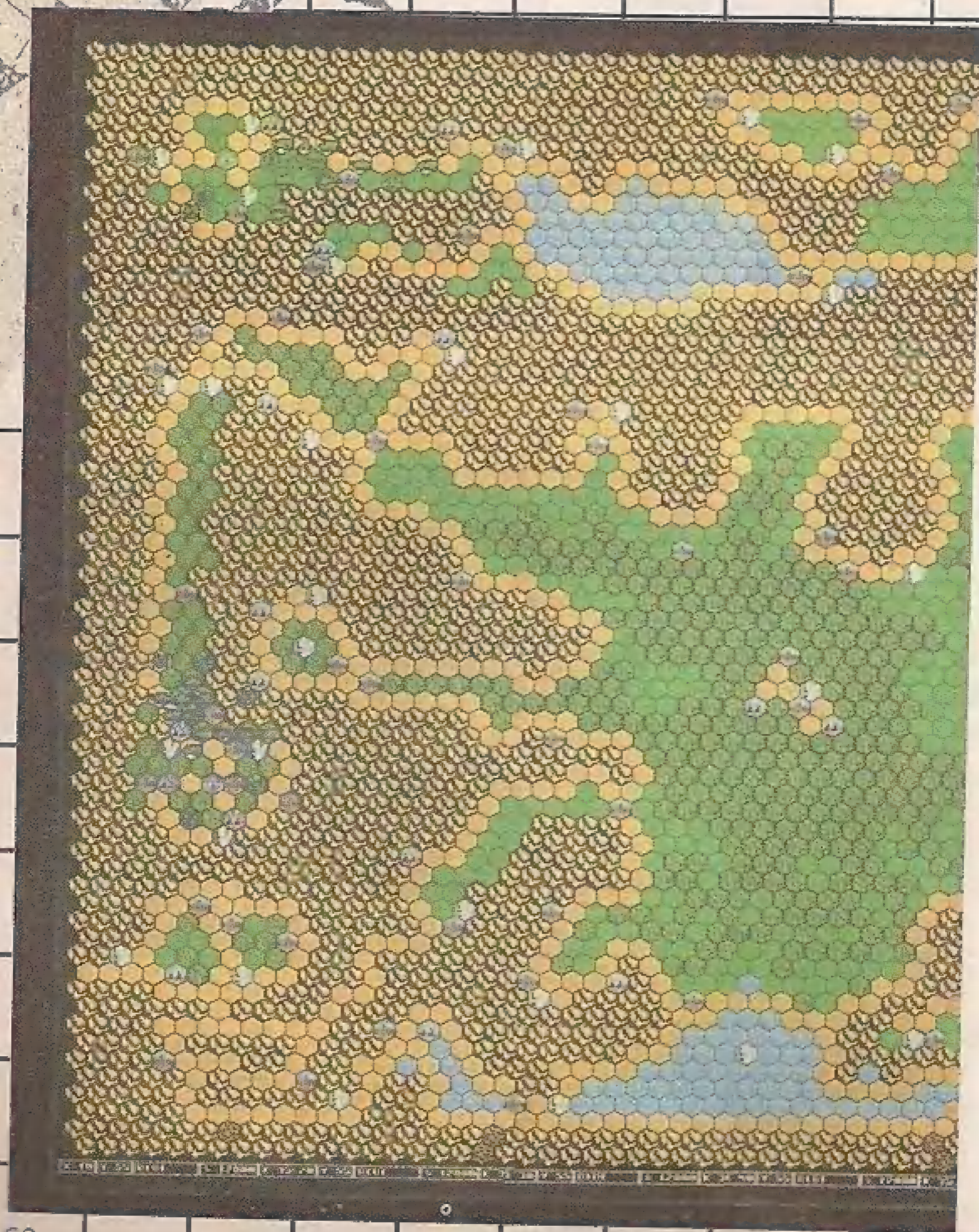
這是大海中央四個的對戰地圖。不只有海，藍國和黃國之間有山脈，黃國和綠國之間有沙漠，綠國和紅國之間有地上部隊不易活動的濕帶地形地圖。最先要攻略的可能是黃國，能夠攻佔黃國的話，等於控制了地圖的一半，在經濟方面也能變得較爲從容。此地圖整體説來，由於機場少，不妨在海上佈署直昇機航空母艦，以作爲ＡＶ－８Ｂ的海上基地。

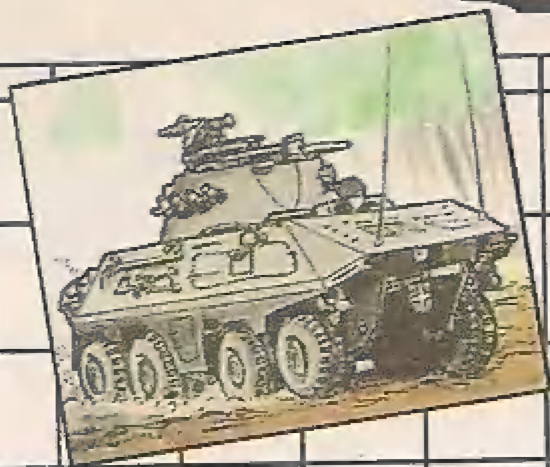
能用40個局面通過這張地圖的各項挑戰的話，便稱得上是高手。

終極地圖
Ultimap

對戰國	4	難易度	★★★

山和森林的世界。
現代的勇士們如何與之戰鬥呢？





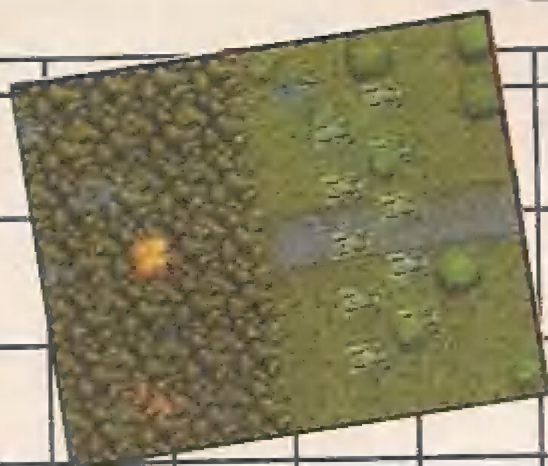
陡峭的山和深廣的森林，幾乎找不到通往目地的路。乍看就明白這對地上部隊來説，是至爲艱苦的地圖。不過，此地圖上有許多都市和機場，不妨將它當作遊戲的開始。生産多一點ＵＨ－１和步兵部隊，然後將步兵分散於各地。如果能在短期內做好這些，經濟力便可提高不少，然後使用運輸機將戰車等地上部隊送上尚未被他國佔領的都市，以鞏固佔領基礎。此地圖對航空部隊極爲有利，能讓想玩航空戰的人大呼過癮！

四國戰爭
Shikoku Wars

對戰國	4	難易度	★★★★

先要征服海洋，從海上攻擊敵人陸地!!





超級大戰鬪的原始者出生於四國。

但這不是地圖爲四國的主要原因。整個島全變成山地，海岸線附近才有都市或工廠。雖然也能有港口，但幾乎沒有機場。

因爲各國首都都在海附近，所以，由海上攻擊可能是唯一的方法。必須使用直昇機航空母艦，和載著AV－8B的巡洋艦與驅逐艦，一起來護衛循海岸線前進的自軍之地上部隊。就經濟上來說，是稍微艱苦的地圖，不妨趁還有原始預算時攻略某國，否則愈到後來會愈加艱苦。以綠國爲首要攻略國，較爲理想。

SHIKOKU WARS

佐渡島戰爭

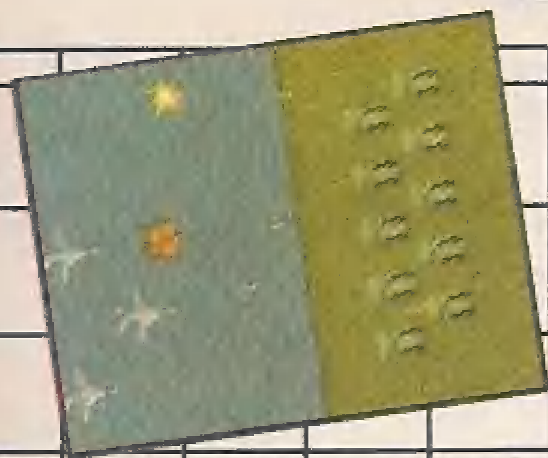
Sado Island Ware

對戰國	3	難易度	★★



戰車朝佐渡前進。

可由初學者升級的地圖。



大小適中的較小規模地圖。遊戲者所負責的藍國，除了生產型式爲日式的以外，其他應無問題。

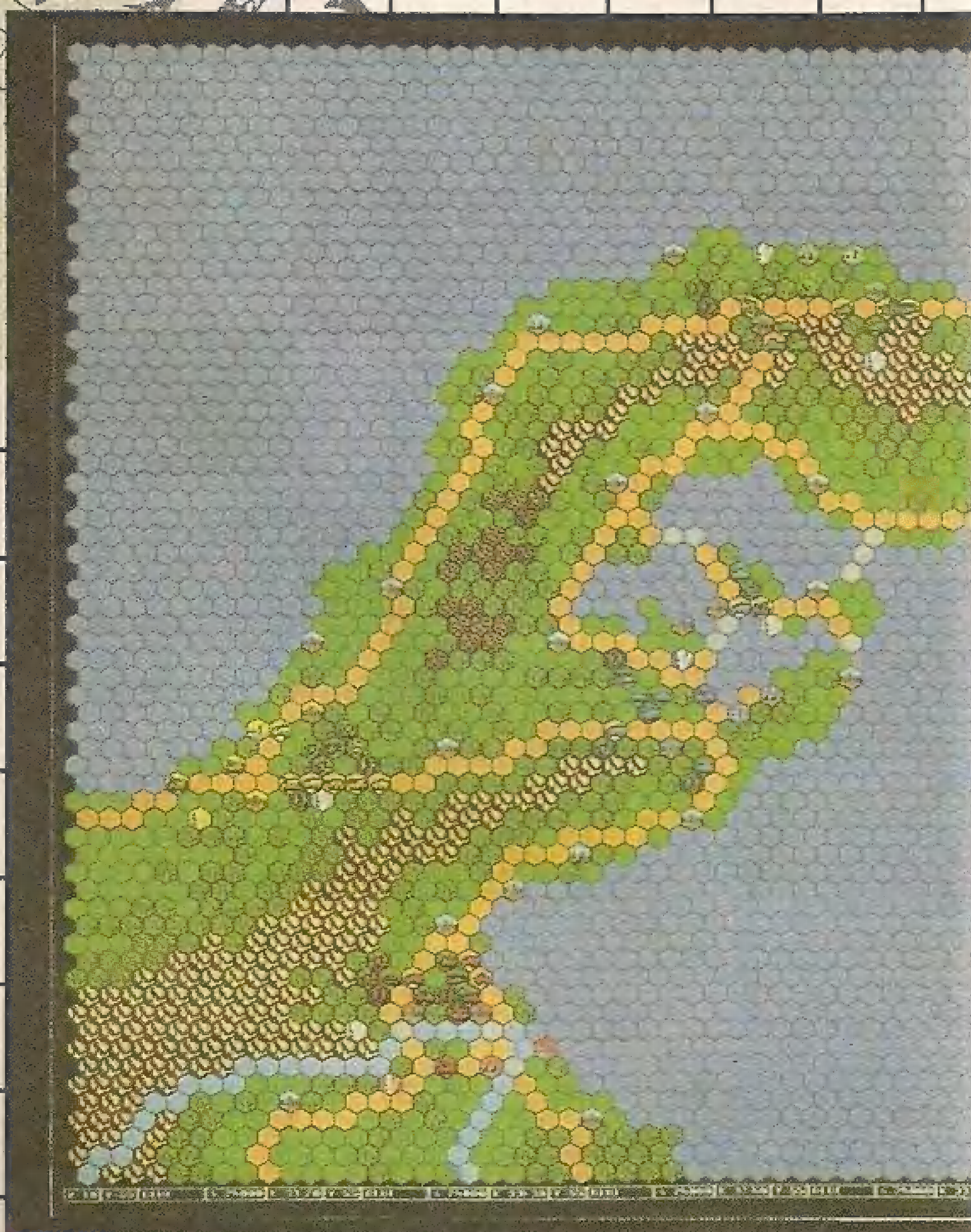
地圖本身多都市和機場，並非太難之地圖，不過，由於兵器爲日式的，表示地上部隊的行動半徑較小，補給要快，不然的話，往後會因燃料缺乏而大傷腦筋。初學且尚未習慣大戰略的人，不妨先以他國玩玩，或將藍國的生產型式改爲美式的也可以。

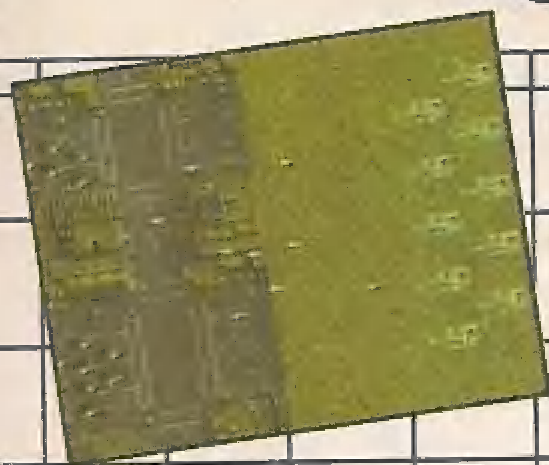
SADO ISLAND WARS

恐龍大戰
Dragon Wars

對戰國	4	難易度	★★★★

要躲開集中攻擊，畢竟龍的口中絕不會隱藏有蜂蜜！





紅國與黃國之間，由於山脈綿延，所以，二國會同時向藍國展開攻略。而綠國也虎視眈眈，蠢蠢欲動地想攻佔藍國。這種局面下，雖然紅國變得較容易攻略，但爲以後著想，似乎應先攻佔綠國。在這張地圖中，必須注意的是處於中立場的工廠，多數會遭破壞。所以，在佔領工廠時，要同時派遣工作部隊來修復建物。如果不加以修復的話，雖然擁有龐大的軍事費用，卻會因工業力降低而未能生產精良的兵器。

新東京2101

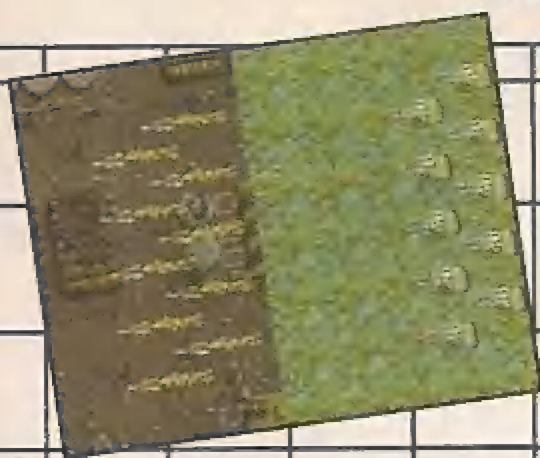
Neo Tokyo 2101

對戰國	4	難易度	★★★★★

的確是世紀末的大景觀。

什麼人令東京變成如此呢？







就整體而言，是都市數少，且經濟上相當艱困的地圖。遊戲者所負責的藍國，有遭周圍三國一起攻擊之虞，極爲不利。必先決定首要攻略之國，避免遭他國之攻擊，還有必須保護橋樑。

敵方想使用轟炸機破壞橋樑，卻沒有這項預算，是其弱點。首要攻略之國以紅國較爲理想。本來，置身於這一地圖時，最好讓艦船兵力大爲活躍，至於價昂艦船之運用，則有造成經濟重大負擔之虞！

這張地圖頗適合電玩高手，對自己的本事有自信的人，不妨勇敢地向它挑戰。

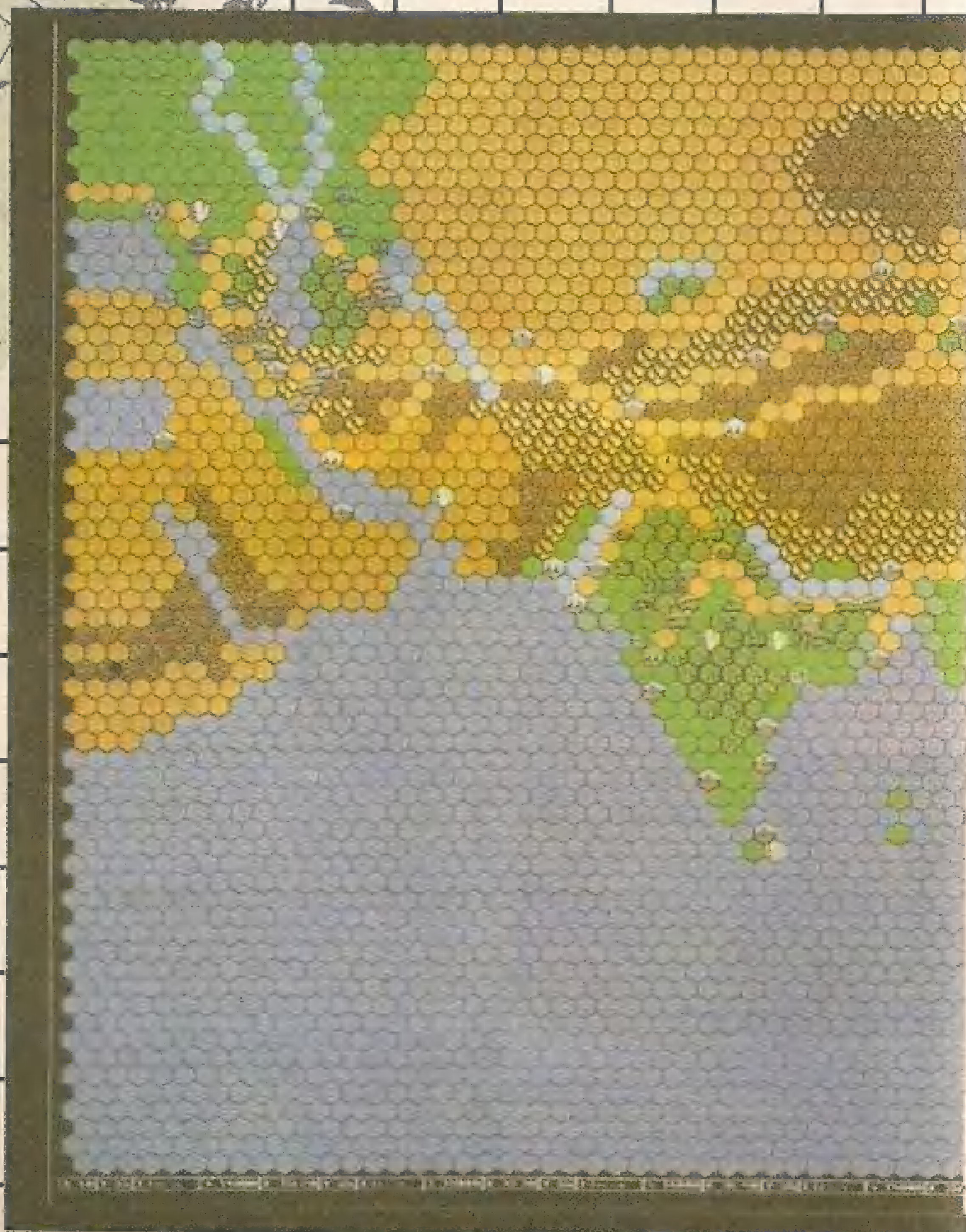
NEO TOKYO 2101

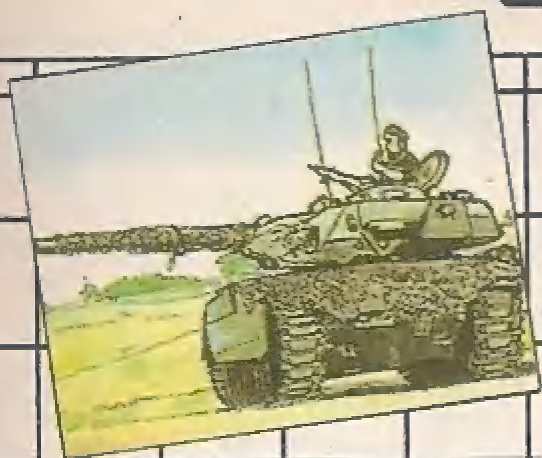
絲　路

Silk Road

對戰國	4	難易度	★★★★

呈現於眼前的廣大無涯的印度洋。
貫穿其中央的就是絲路。





海洋約佔了一半，陸地則大部分爲沙漠爲荒地的地圖。都市、機場都少，這種地圖也頗適合電玩高手。不過，個中情況並非對遊戲者不利，哪怕是初學者，如果冷靜地應對的話，應可攻略無碍。遊戲者所負責的Edes-sa國（藍）所生產的兵器，是大西洋公約組織式的，NATO來說，Ralsuyo(紅)國是中共，Kananj(綠)國爲東方，可輕鬆過關。地圖右下的Malayo國(Yellow)雖爲美國式的，但如果經濟力低的話就無問題。

在這張地圖上，爲了攻略敵人的首都，不但要利用地上部隊，也要儘量利用艦船等部隊。

SILK ROAD

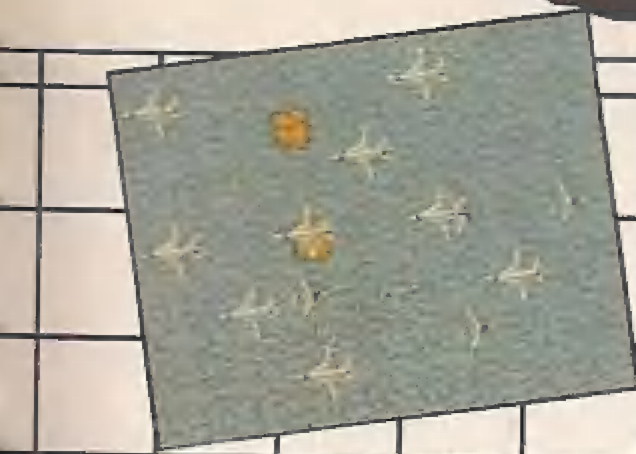
作戰關鍵

Dperation Arrow

對戰國	4	難易度	★★★★

你要採取速攻行動，或是穩紮穩打地擴大領土呢？







這張地圖的面積雖大，但都市數少，連機場也非常少，特別是藍圖附近，可說幾乎没有。不過，只要將AV-8B和直昇機航空母艦配合著使用就行。就一般攻略法而言，首先要控制地圖中央諸島，並確保整體經濟力，以期起始設定能有足够的預算，利用此一預算，還有採取速攻，一口氣攻略黃國的可能。

這張地圖，艦船部隊的使用法會成爲作戰關鍵。初學者對於地圖上的攻略缺乏自信的話，不妨利用原始指令，來改變，將RED及YELLOW參戰者改成NOT即可以了。

OPERATION ARROW

瀨戸内海戰爭

Setonaikai Wars

對戰國	4	難易度	★★★

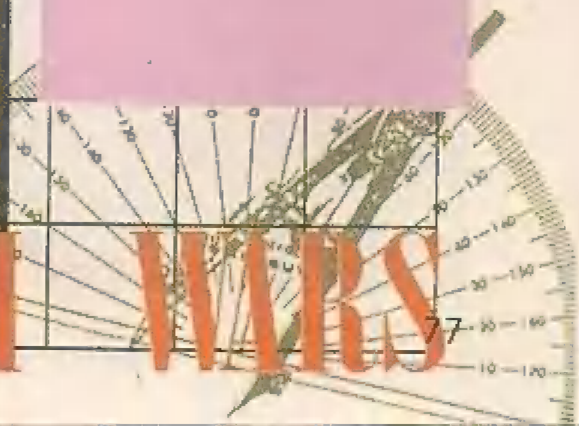
遊戲的重點在於速攻，與實際的地形、地名等一切似乎並無多大關係。





雖然地形複雜，但由於都市多，經濟上可說是輕鬆、從容的地圖。山多，雖然地上部隊不易活動，但由於機場、港口多，所以是極適合讓航空部隊或艦船部隊發揮威力的地圖。在這張地圖上，由於橋多，利用轟炸機破壞這些橋樑，便可改變電腦的地上部隊流動，將這張地圖以 Shikolsu 國(藍)來玩會覺得困難的人，不妨改以 Ousaka 國(紅)或 Fukuoka 國(黃)遊戲就行了。又，將 Shikoku 國和Hisoshima 國(綠)改成 Not，就可成爲最適合初學者的地圖。





SETONAIKAI WARS

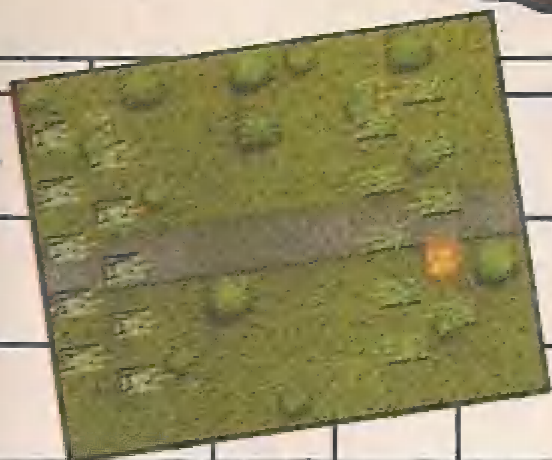
香蕉共和國

Banana Republic

對戰國	2	難易度	★★ 

那時我想看新月海。

海的顏色是那麼的藍……。



形狀像香蕉的廣大而彎曲的島。首都與首都之間的距離並不遙遠，但如果行經陸地部分就會變得較遠。

遊戲開始後，要大量生產運輸直昇機和戰鬪工兵，期能佔領都市。

當然，中央三個島也是重要據點，敵人早就想佔領了；因此，序盤戰可能會變成爭奪這些島嶼的攻防戰。爲了起始設定順利，必須讓它變成有航空母艦的地圖，只要經濟力一提高，便著手生產F-14或F/A-18之戰艦機，並儘量利用航空母艦。地上部隊也必須藉助運輸機，都能快速展開攻勢，也就是說要陸海空三管齊下，攻陷敵人首都。



BANANA REPUBLIC

五湖之戰

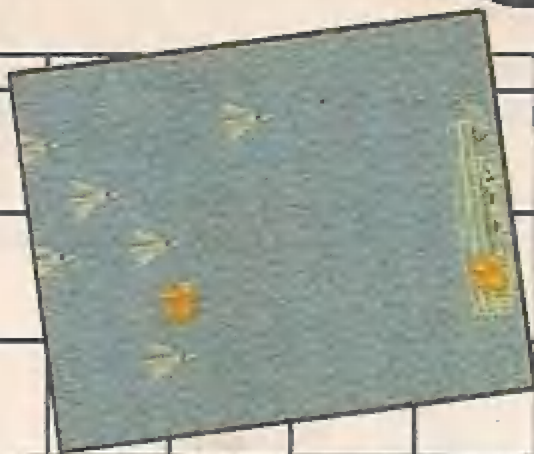
Battle of Slakes

對戰國	4	難易度	★★★★

正宗的大戰略。

亦即大激戰之地圖。





所有超級大戰略的35張地圖中，本地圖是能展開最華麗、激烈戰爭的。由於都市多，軍事預算也多，所以能繼續生產價昂的兵器；港口和機場也多，所以補給頗爲容易。不過，遊戲者所負責的藍國，由於會遭到其他三國的同時攻擊，序盤戰可能會陷入苦戰。爲了避免敵人地上部隊的來攻，要使用轟炸機炸掉橋樑。攻略此地圖時，巧妙地移動艦船部隊最爲重要。且爲了應付敵人的艦船部隊，攻擊機必須配備對艦飛彈。就對空、對地、對艦都能使用的萬能機來說，以F/A-18最爲方便。

BATTLE OF 5LAKES

彩色大地
Fairy Dust

對戰國	4	難易度	★★★★★

以奇妙形狀的島嶼爲舞台。
能否攻略不得而知的地圖。





由島上像手一般延伸的部分，有個別的首都。島的中央有都市和機場，四國會展開相互的攻擊。由於地形多山，對地上部隊來說，是相當艱苦的地圖。在這種地形中，自走砲兵器可能意外的會頗爲管用。

而且，由於機場多，航空部隊能成爲戰爭的主力。初學者若能NOT綠國和黃國，便可掌握此遊戲的各項戰法。高手，亦即對自己的本事有自信的人，於最不利的綠國也能優閒自在地接受挑戰。

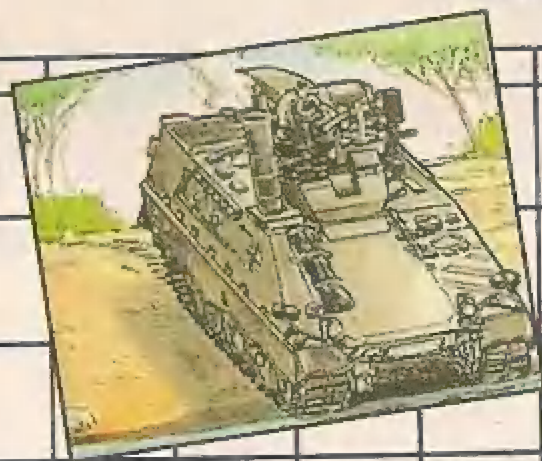
夢幻之星一2

Pharitasy Star 2

對戰國	4	難易度	★★★★★

被森林、湖泊和敵人包圍，又誕生了另一傳說。





島的形狀像甜甜圈，中央的湖泊和外海僅以細長的水路聯絡，不過，艦船尚能自由航行。這張地圖，遊戲者之國仍處於被包圍的狀態。地形以平地和森林居多，河川、水路交織，都市少，所以經濟上或有困難。

攻略要點在於其攻擊綠國較為理想。因為若能佔領綠國，便可掌握地圖的大半。不過，序盤戰由於預算不多，儘量以不受無謂損害的程度展開攻擊，亦即基本上要採取忠實的戰鬪。沒有自信的人，不妨逗留於綠國遊戲即可。

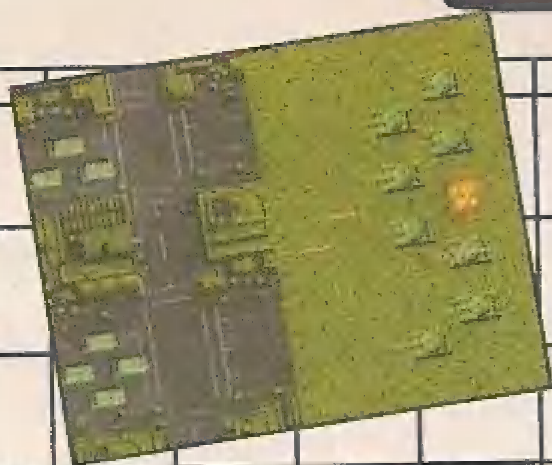
琵琶湖戰爭

Lake Biwa Wars

對戰國	4	難易度	★★★★★

在大湖旁的大戰爭。
別浪費軍事預算。





陸地大部分變成山，地圖上只有少數都市的存在。黃國位於地圖的左隅，被羣山包圍，極爲孤立。開始時如果想攻略此地，由於有強力的對空飛彈和戰車防守之故，可能會陷入苦戰。此國環境對經濟極爲不利，最初可能會有攻擊直昇機或轟炸機飛來，但倘若預算用光的話，就不會來攻。

此地以攻略他國爲上策，經濟力提高後，再以航空部隊一舉攻略最爲理想。

高手於此地圖中，不妨置身於並無初期預算的黃國中玩玩看，說不定很有趣呢！

LAKE BIWA WARS

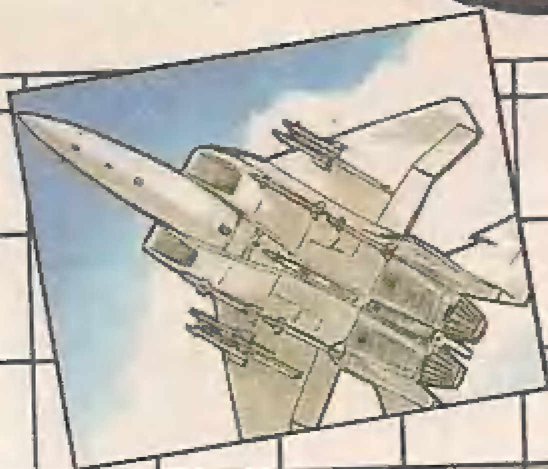
東大戰役

Tokyo Univ Wars

對戰國	4	難易度	★★★★

沙漠上有綠洲、直昇機和航空母艦，別忘了給予戰車補給。







如果紅國為東大，那麼，綠國就是早稻田，黃國就是慶應，藍國便是商船大學。全部都是沙漠，是步兵以外的地上部隊不易移動的地圖。中立的機場位於地圖中央，要先佔領它。必須注意的是，船能通過水路，由藍國通往綠國，然後貫穿中央。把直昇機航空母艦移往此地，作為AV-8B或攻擊直昇機活動的補給基地，這是藍國才擁有的特權。

此一地圖由於都市少，對於所佔領的都市立即派遣工作部隊進駐的話，可提高藍耐久度。

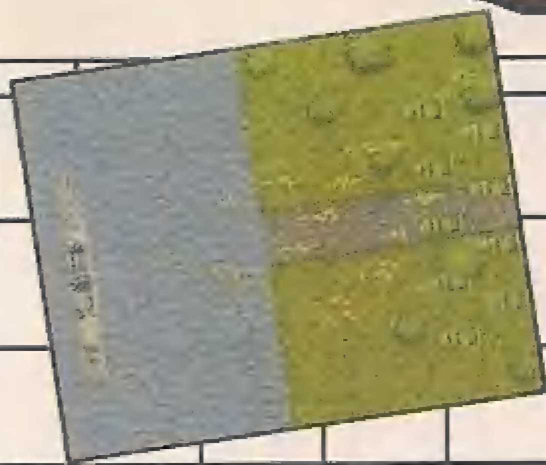
塞加大陸

Sega Land

對戰國	2	難易度	★★



這是能讓你喘口氣休息的地圖。



這是兩國對戰的小規模地圖。由於有相當多的預算，所以能自由爭戰。由於陸地部分狹小，比起地上部隊，航空部隊或艦船部隊似乎更能成為主要戰力。

這並非困難的地圖，初學者不妨將其當作特別的練習用地圖。高手為了滿足競爭心，不妨以愉快的攻略法進行遊戲亦可。

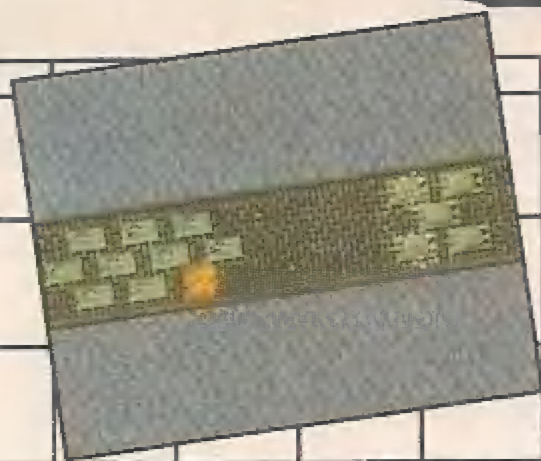
攻略方法之一，是把驅逐艦和巡洋艦佈署於SEGA的E和G之間，如此，當地上兵力攻入敵國時亦可作為支援用。

三島之戰
3 Islands

對戰國	3	難易度	★★★

形成三角形的三個島。
要攻擊何處隨你選。





島的形狀雖然複雜，但一看即知那是由九州、四國和北海道三個島所組成的。都市佔了面積的大部分，可說是遊戲較爲容易的地圖。不過，由於機場少（只有一處中立機場），所以要注意航空兵力的運用。藍國的兵器生產爲法式的(起始設定)，所以不能使用AV-8B，直昇機上有唯一能使用的對艦飛彈AS332，因此，欲對艦攻擊時，應使用這種直昇機。

如果是法式兵器的話，地上部隊的戰力稍嫌不足，所以，無自信者不妨將生產形式改爲美式的就行了。

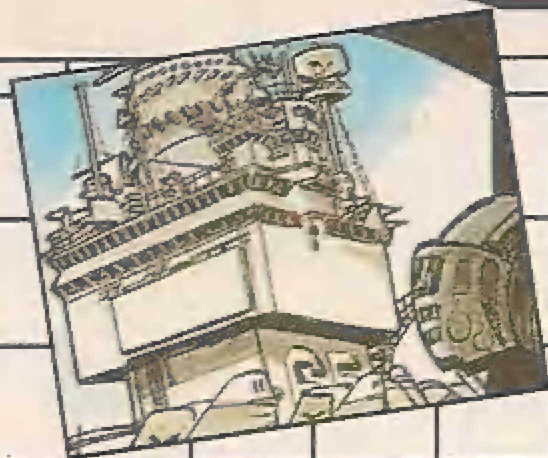
3 ISLANDS

LADIA

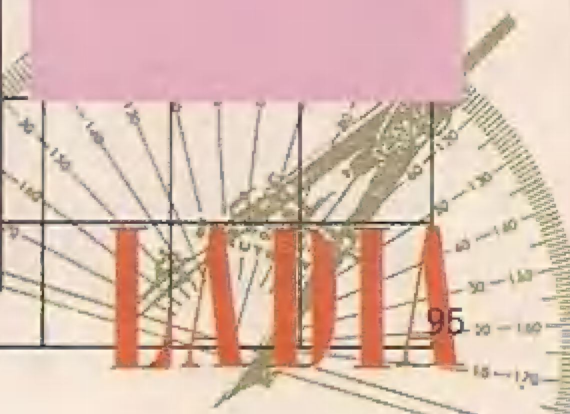
對戰國	4	難易度	★★★★

要攻略海和島
陸海空軍事力的平衡是重要的





在陸地和海交叉之間有各種大小不同的島，這張地圖的海和空戰鬪會變重要，所以要製造以航空母艦爲中心的機動戰隊，保護陸上部隊，要攻入敵人的首都，每次攻略黃國、綠國、紅國等的其中一國就會出現較大的敵人，這就是這張地圖的特徵，能使用航空母艦的地圖，所以要生產艦空部隊，以艦載機爲中心比較好，F-14對空戰鬪的能力高，但幾乎沒有對地的攻擊力，如果不嫌航行距離短的話，幾乎有全能攻擊力的F/A-18是最可靠的，不要忘了／AV-8B也能做對艦攻擊。



福岡市

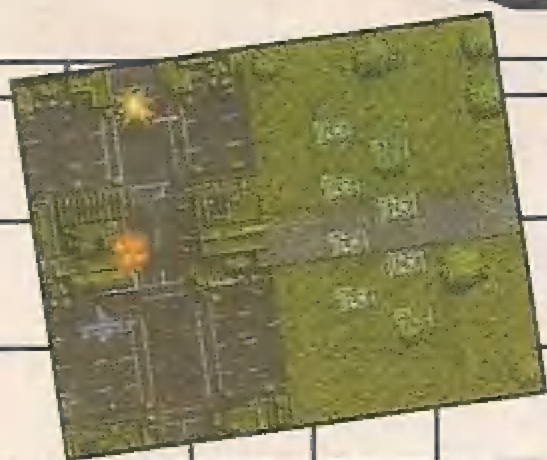
Fukuoka City

對戰國	4	難易度	★★★

首先要擴大領土

要注意海陸2面來的攻擊



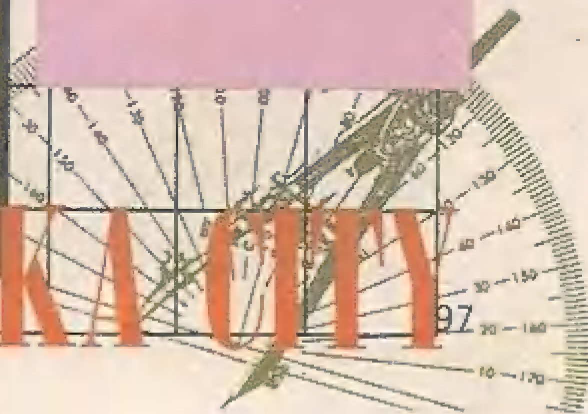


說實在的，製造原版大戰略的軟體是在福岡，也就是說福岡是大戰略的原場地。

遊戲者所負責的藍國周圍被三個國家包圍，看起來好像是很艱苦的地圖，但在陸地上的都市幾乎平均的分散，所以如果在序盤戰能有效率的佔領這些都市的話，在經濟上就能佔優勢。遊戲開始後要大量的生產步兵或戰鬥工兵，用輸送卡車等將他們輸送到各地去。

這張地圖的下半部以陸上部隊爲主體，上半部是以艦船部隊爲主體，是非常有趣的地圖。





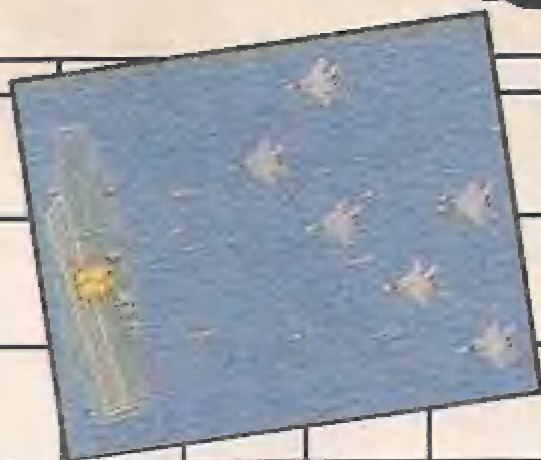
FUKUOKA CITY

歐亞大戰
Eurasian War

對戰國	4	難易度	★★★★★★

典型的世界地圖
好像是安排的大戰爭





是會出現5艘航空母艦的大戰爭，要使用起初設定的狀態遊戲，這個地圖遊戲者要負責綠國、黃國二個國家，一個人玩2個國家也可以，2個人協力和電腦對戰也可以，將其中一個國家交給電腦處理，單獨用一個國家遊戲也可以，總而言之是長期的對戰，對沈著的遊戲者而言是最適合的地圖，没有自信的人要用没有初期部隊配置狀態下玩就可以了。

EURASIAN WAR

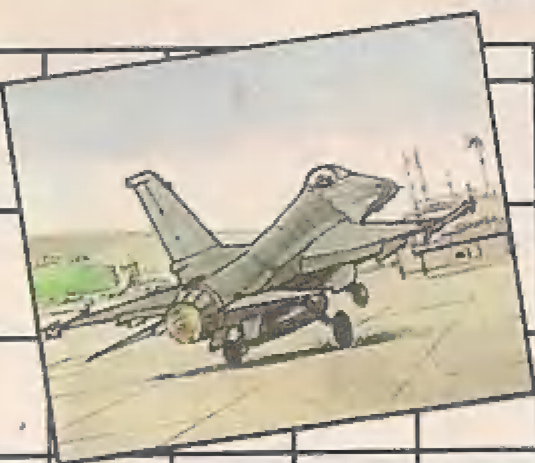
警告戰爭
Warning War

對戰國	4	難易度	★★★



首先要攻略島

不要著急，慢慢的想。



大灣的中央有當作據點的大島，對這個大島而言，周圍的四個國家好像要一起攻入的樣子，每個國家的條件差不多一樣，黃國稍微有利，藍國稍微差點，整體上看來都市等的建築物多，可以說是容易玩的地圖，這張地圖能打航空戰、地上戰、海上戰，各種戰鬪都能打，是初學者練習的最好地圖。

綠　島
Green Island

對戰國	4	難易度	★★★

適合中級者大戰爭的地圖
首先要攻略自己的島





在完全分爲2 個島而對四個國家對戰，但因都市、機場數多，應該比看的感覺容易玩，這張地圖攻略的理論是要先決定攻略的第一個目標，要對這個目標全力的攻擊。從這個地圖來看，要先攻略綠國，要完全制壓右側的島，然後攻入左側的島，而且重點是把陸海空的兵器部隊平均生產。

這張地圖的ＮＯＴ紅國難易度會升高，或者把自己國家(blue 的情形) 的兵器生產模式改變爲日本式或以色列式，把其他的國家改爲美國式或蘇俄式，就會變得更困難。

GREEN ISLAND

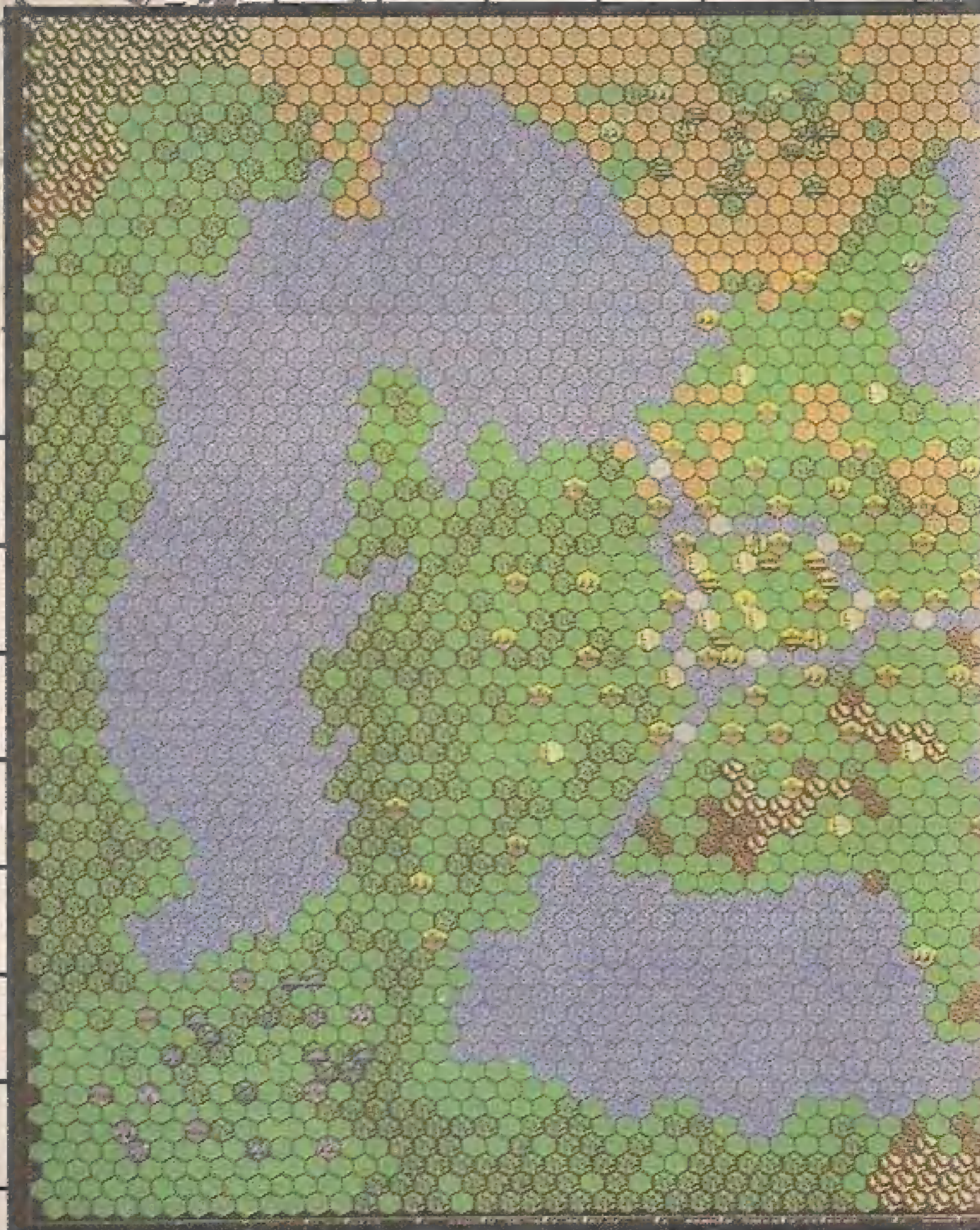
同盟戰略

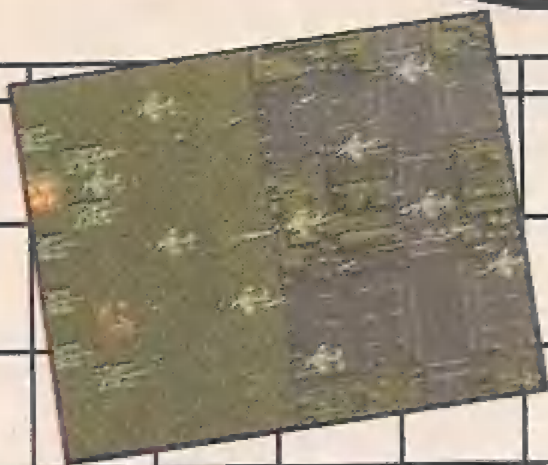
Alliance Strategy

對戰國	4	難易度	★★★★

不管多麼大的敵人，

如果協力合作的話就能對抗



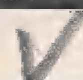


這張地圖和其他的地圖稍微有點不同，定是個遊戲者要從三個方向將強力的黃國攻陷的內容，當然一個人玩三個國家也可以或讓電腦負責其他二個國家也可以，這時候NOT的其他2個國家難易度會提高。它的攻略法是盡量不要浪費軍事費，因爲敵方的經濟力和我們自己國家的經濟力差距很大，所以要仔細的考慮生產，除了黃國之外，往那個國家情形都差不多一樣，但是按照兵器的生產模式來說，難易度會有所不同，其中美國式的難易度最容易，但如果是日本式的話，其難易度就非常困難了。

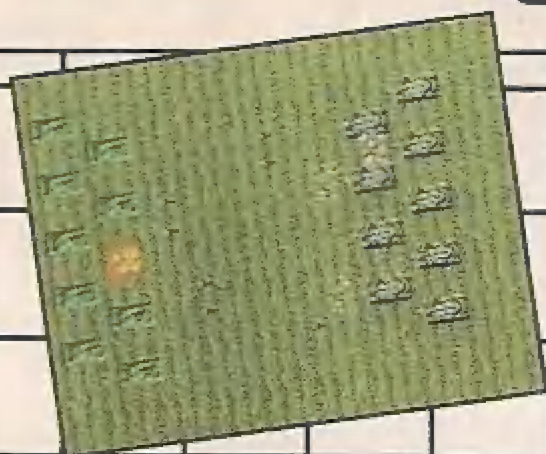
ALLIANCE STRATEGY

贖罪之日
Yom Kippur War

對戰國	2	難易度	★★★



梅爾卡巴也是能夠輸送兵員的方便戰車。



都是砂漠和荒原的大地圖。都市的數量極少。因為兩個國家對戰時的空間範圍有限，因此意外的簡單。機場多亦是一個有利的條件。

遊戲者要負責以色列國。因為首都到最前線的距離較長，因此要考慮地上部隊移動時，應週密的計劃如何給予補給，否則燃料用光時，部隊可能在沙漠前進中途停止，變成動彈不得。

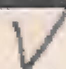
以色列式的兵器中，較特別的是梅魯卡巴MK2戰車在戰事中亦有輸送兵員的効力，為極方便的武器，在此一定要使用。

YOM KIPPUR WAR

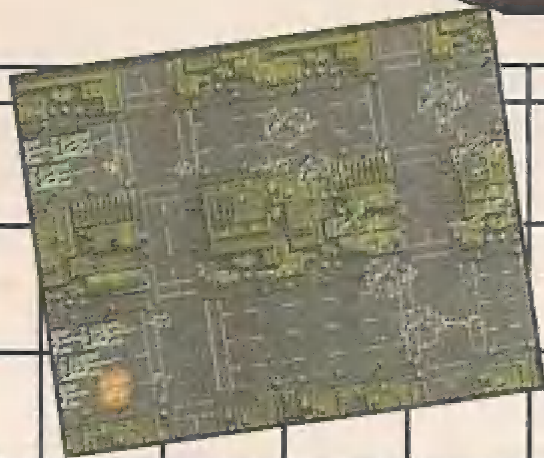
日本列島

Japan Nvss

對戰國	4	難易度	★★★



在狹窄的日本，如此著急要去何處呢？以前大家均是走路的。



似乎曾在何處看過類似形狀的地圖。

島型呈左右細長，都是山，但都市與機場也爲數不少。因爲是二國的對戰，但並非非常困難的地圖。可能會成爲以航空戰，海洋戰爲主流的地圖。

攻擊作戰開始時，要利用UH-60載步兵（或戰鬪工兵）。且利用幾組F/A-18護衛他們，將這些兵力輸送到都市和機場最密集處。相當於關東平原的部份，要將此部份一舉攻下，而如果自接近首都的部份開始，踏實的一個一個佔領亦可。

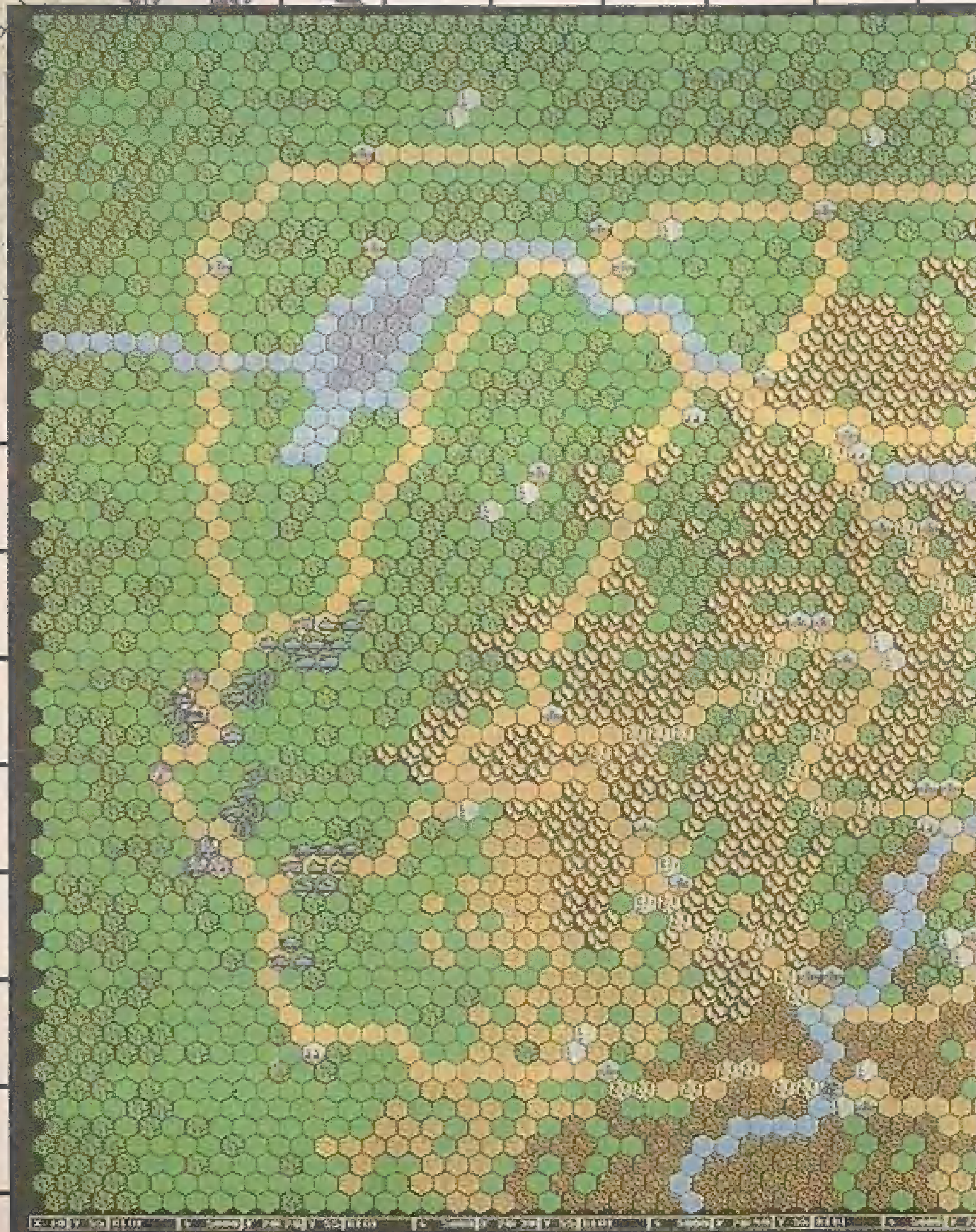
但利用此種方法會意外的形成長期戰。起始設定的藍國生產模式是USA式的，但在此一定要使用日本式。

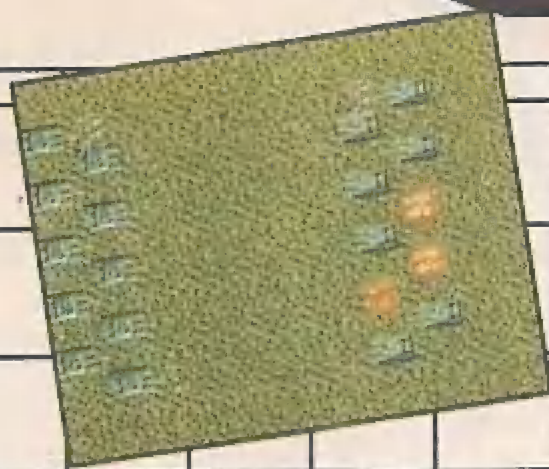
JAPAN MISS

野　　狗
Wild Dog

對戰國	3	難易度	★★★

須自空中攻擊的閃電作戰，或自陸上慢慢進行的持久戰。





均是森林和山的大地圖。爲3個國家的對決戰，都市和機場也多，但被破壞的建築物也不少。佔領都市，不僅只需要步兵，且需要工作部隊。如何將移動力低的工作部隊，做有効率的移動會變成一個要點。預料有可能會變成長期戰，因此鋪設鐵路較好。

在起始設定遊戲者所負責的藍國，生產模式爲美國式，但有趣的是在地圖上可能是西德部份，能以大作戰的感覺遊戲。此外，將電腦側黃國的生產模式，改爲蘇俄式，可提高難度。

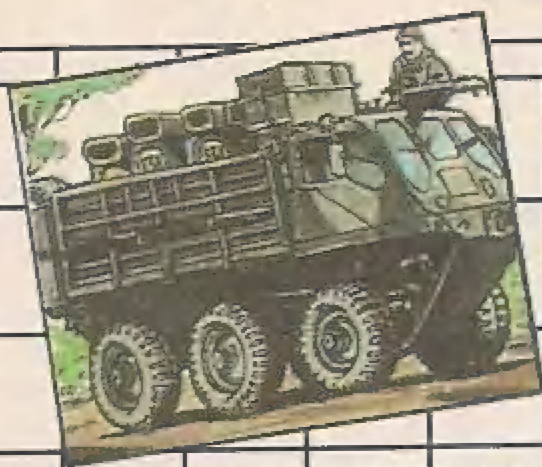
WILD DOG

Over Plus

對戰國	4	難易度	★★★★

遭遇大危機的島，我們的航空母艦能否控制海





在大海灣內，有[illegible]似大鯨魚形狀的島，和另外一個遊戲者負責的綠島，位置恰位於鯨魚尾巴的部份，而鯨魚的頭部有紅國，地圖左端的小島藍國，佔領著海沿岸的全部都市是黃國的遊戲者，首先要壓制中央的島嶼，但在初期設定的藍國及黃國的部隊已登陸島上，因此在地圖中，利用「初期部隊配置濟」遊戲，比用「初期軍事預算有」，會變的更難。

OVER PLUS



有關使用說明書的看法

- 使用說明書是由入門篇和基本篇所構成。
- 首次玩模擬戰爭遊戲的人要從入門篇開始學習。
- 自認爲是模擬戰爭遊戲的專家或對模擬戰爭遊戲有自信的人可以從基本篇看起。

那麼開始遊戲。

對兵器一竅不通的人要先看「兵器目錄」。



C O N T E N T S

指令索引
給忘記指令的人——4頁

遊戲指南
有關這個遊戲——6頁

第一部　入門篇
先移動看看——7頁

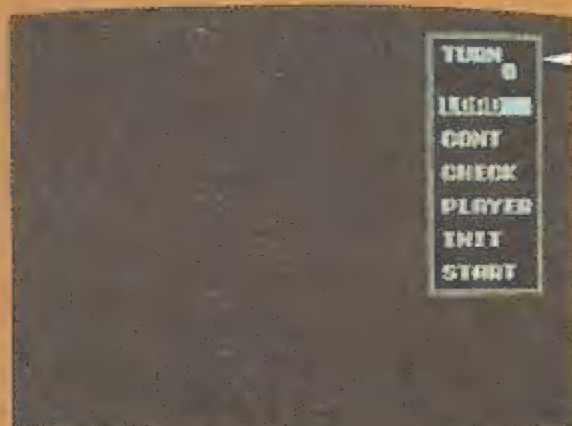
第二部　基本篇
把規則記下來，做周密的戰略——27頁

這個遊戲常做指令合除進行，不知道指令的使用法時就看看→所指的頁數。

初期指令



開始遊戲前，爲了變更遊戲的瑣細設定時使用。



TURN (☞31頁)
LOAD (☞31頁)
CONT (☞31頁)
CHECK (☞32頁)
PLAYER (☞33頁)
INIT (☞35頁)
START (☞36頁)

行動指令



移動部隊時使用。



部隊狀態表 (☞38頁)

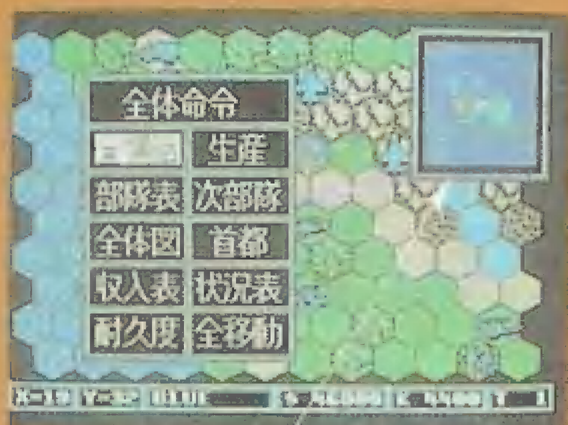
移動 (☞38頁)
攻擊 (☞41頁)
補給 (☞49頁)
合流 (☞50頁)
分散 (☞50頁)
武裝 (☞55頁)
處分 (☞56頁)
行軍 (☞58頁)
性能 (☞57頁)
佔領 (☞48頁)
工事 (☞53頁)
降車 (☞45頁)
爆擊 (☞52頁)
發進 (☞45頁)
搭載 (☞45頁)

實行各指令時先用方向鈕移到所要使用的指令上，用A鈕做決定(這叫「選擇」)。

全體命令指令 

看部隊的生產或狀況時使用。

全補給 (☞59頁)
部隊表 (☞61頁)
全體圖 (☞62頁)
收入表 (☞62頁)
耐久度 (☞63頁)
生　產 (☞59頁)
次部隊 (☞62頁)
盒　都 (☞62頁)
狀況表 (☞62頁)
全移動 (☞62頁)
全地圖 (☞63頁)



全視圖 (☞20頁)

選擇指令 

在遊戲的途中想改變遊戲的格式、儲存(SAVE)、載入(LOAD)時使用。





GAME SAVE (☞65頁)
GAME LOAD (☞65頁)
STOP (☞65頁)
END (☞65頁)
SPEED (☞66頁)
SOUND (☞66頁)
ALARM (☞66頁)
PLAYER (☞67頁)
OPERATION (☞67頁)

遊戲的概略



這個遊戲將現代戰當作典型的模擬戰爭遊戲，你要操作某國家的全軍事力和其他的遊戲者或電腦激戰，要有效的使用自己的部隊，擊敗他國來襲，制壓地圖全國。

「超級大戰略・MEGA DRIVE」的特徵

①遊戲者包含電腦最多只能 4 個人遊戲（人數按照地圖變化）。

②戰場（地圖）以64×64的格子（HEX）分別構成24種地形。

③一個遊戲者最多能使用的部隊（兵力）數是64部隊。

④會出現世界各國主要的武器、種類在120 種以上。

⑤戰鬪的處理採用具魄力的實際戰鬪法。



遊戲所需要的時間



遊戲所需的時間會因地圖而有所不同，短的要花 2 、3 個小時，大規模遊戲的話要花八十個小時，不過遊戲的中途能儲存，所以用不著担心。



入門篇

首先要記住基本用語，先玩玩看。

SUB CONTENTS

● GAME'S OBJECT
遊戲的目的——8頁

● CONTROL PAD
操作器的操作方法——9頁

● LET'S PLAY GAME
先開始遊戲看看——10頁

● TECHNICAL TERM
基本用語——19頁

1.遊戲的目的



要佔領自己以外的其他一切國家。

2.征服國家



如果符合以下的條件就算已經征服對方國家。

(1)佔領對方國的首都。

遺時對方的首都就會變成自國的城市，連對國其他的領土也統統會變成自國的領土。

(2)把對方國的部隊全部消滅時。

遺時對方國會投降，它的首都都會變成自國的領土，而其他的領土會中立。

(3)利用轟炸破壞對方國的首都時。

這時對方國投降，而它的首都就變成「被破壞的領土」，其他的領土變中立。

3.遊戲的結束



遊戲在以下情況時會結束。

(1)一個國家征服了其他所有的國家時。

(2)電腦遊戲的國家把遊戲者的國家全部征服時（這時電腦的國家留有 2 個以上時遊戲也會結束)。

(3)第200 輪回(T)時結束(變成平手)。



操作器的操作方法

基本操作器的操作方法是以方向鈕選擇，A鈕決定，B鈕取消。

但是，行動結束後就不能取消，按C鈕指令的內容窗會出現。



開始鈕 ── 標題畫面……●初期指令的顯示
遊戲中…………●局面終了

方向鈕……●游標的移動
●指令的選擇

A鈕………●行動指令的標示
●顯示地形耐久度
●輸入決定

B鈕………●取消

C鈕………一次─顯示地圖
二次─顯示全體命令指令
三次─顯示備用指令

請看基本篇之各指令的使用方法。

使用說明書寫著「請先選擇×××」時用方向鈕，把游標移動想選擇命令的上方，然後按A鈕做決定。

初學者用的「超級大戰略」講座

頭一次玩這個遊戲的問題在操作的方法，在這裏是以一面玩此遊戲一面做操作方法的感覺説明。

先接上電源



遊戲開始後最先出現的是航空母艦的畫面，這個畫面叫做標題畫面，在這個畫面按下操作器的開始鈕，如此標題畫面會消失而顯示初期指令，這個畫面叫做初期畫面。



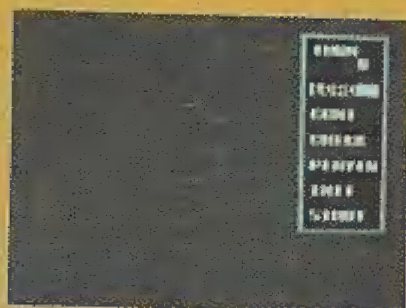
◀標題畫面。

開始遊戲前要需做點準備，這種準備就是初期指令。

那麼開始做準備。



◀初期指令。



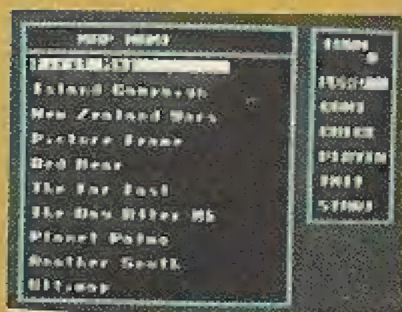
◀初期畫面。

首先載入地圖

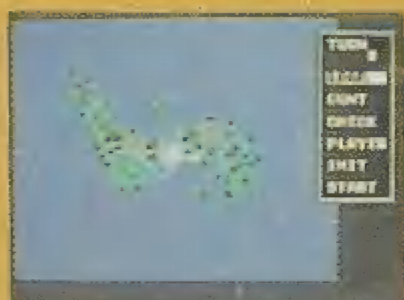


最初時，要先載入戰場的地圖。

操作方向鈕，把初期指令上的游標移到「ＬＯＡＤ」的位置，然後按Ａ鈕（用方向鈕移動游標，然後再按Ａ鈕的叫做「選擇」，往後手冊所寫的「選擇」就是指這種操作），在初期畫面顯示了要進行遊戲舞台的地圖名。



我從當中挑選出（FIRST MAP）此地圖來做說明，初期畫面的背景是顯示此地圖的全體圖。



◀初期畫面。

初期指令要看初期條件或變更初期而設定，不一定需要動到全部的指令，直接選擇「ＳＴＡＲＴ」指令開始遊戲也沒關係。

想看有其他那些功能的話請看看這裡。

這裡是有關遊戲者的事。

從初期指令選擇「ＰＬＡＹＥＲ」會出現下方的表，在「操作」欄隨著ＵＳＥＲ或ＣＯＭ・ＮＯＴ的意思而表示什麼人要指揮那個國家。

名前	操作	生産種別	サウンド
BLUE	USER	BEGINER	PROT IT
RED	COM	BEGINER	A BOTTOM
GREEN	NOT	BEGINER	SPIRITS
YELLOW	NOT	BEGINER	SPLEND

ＵＳＥＲ的意思是人(也就是你)參加遊戲，而且指揮藍國的意思，ＣＯＭ是電腦指揮紅國的意思，而二個地方的ＮＯＴ是表示黃國和綠國不參加戰爭的意思。這個「ＰＬＡＹＥＲ」能變更國名，操作遊戲中的音樂等，變更的方法和其他有關的指令要等到稍微習慣後再繼續。

〈初期指令→30頁〉

要恢復初期畫面時按Ｂ鈕。

那麼開始遊戲看看。

從初期指令選擇「ＳＴＡＲＴ」。

舞台轉變爲戰場



畫面變成以六角形構成的地圖，這種地圖叫做「觀察地圖」，在觀察地圖上進行遊戲。

六角形的格子叫做ＨＥＸ，以圍棋來說是就等於圍棋的格子。

在這裡把方向鈕對著上下左右按，中央自色的ＨＥＸ會依照方向鈕所指示的方向移動，而這種方法叫做ＨＥＸ游標。



◀觀察地圖。

六角形游標

在這個觀察地圖上有兵器形狀的標誌，這種標誌叫做部隊，以圍棋來說就等於圍棋的棋子，遊戲時是使用這種部隊進行。



◀部隊。

什麼叫做「行動」？



那麼實際移動部隊看看。

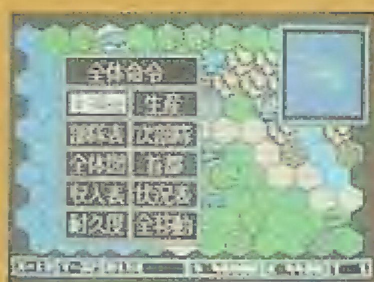
遊戲先從藍國開始進行起，每次輪到自己時就能移動自己全部的部隊（移動部隊的叫做「行動」）。

普遍是按照①補給、②移動、③攻擊、④降車、⑤佔領、⑥乘車、⑦生產的順序行動。

做了某種行動的部隊因爲不能補給，所以必須在最初的時候做補給，所產生的部隊需等到下次再輪到自己時才能行動，所以在最後生產比較好。

因爲遊戲出發後的燃料和彈藥都是滿載，所以用不著補給也沒關係。

做全補給時要先按2次C鈕，這樣的話畫面會顯示全體命令指令，然後從這些指令中選擇「全補給」，這樣就會自動的補給。



◀全體命令指令。

「移動」能和「攻擊」、「佔領」等配合使用。

在這裡要和「攻擊」配合看看。

把畫面移動到最可能和敵人（紅軍）發生戰鬪的島中央部位。

按一次C鈕，在畫面就會顯示地圖的全體小型地圖（全體圖）。

以方向鈕將全體圖中小的紅色四角移到島的中央附近，然後按A鈕。這樣在觀察地圖會顯示島的中央附近。



紅色的四角

◀全體圖。



攻擊時最重要的事是對那種敵人使用那種部隊攻擊，當然要用敵人最怕的兵器攻擊最有效果。

然後實際的要做攻擊。

第一課 攻擊開始



首先攻擊最強力的地上兵器－「M I A I」戰車，雖然自軍也有「M I A I」，但以同樣的武器攻擊的話，也會招來同樣的損傷，對戰車能做有效的攻擊是對戰車－攻擊直升機的「AH－IS眼鏡蛇」。



①首先把HEX游標移到「AH－IS眼鏡蛇」的上方，然後再按A鈕。

②在觀察地圖上會顯示指令(命令)，從指令中選擇「移動」。

③畫面的顏色會變化，能移動的地方以彩色顯示，不能移動的地方則以黑白顯示。

④把HEX游標移到敵人「M I A I」的旁邊，然後按A鈕。

⑤「AH－IS眼鏡蛇」移動，再度顯示指令(命令)，這次要選擇「攻擊」。

⑥會顯示所裝載的武器，使用對戰車(裝甲車輛)最有攻擊力的「TOWATM」，將白色的游標對準「TOWATM」，然後按A鈕。

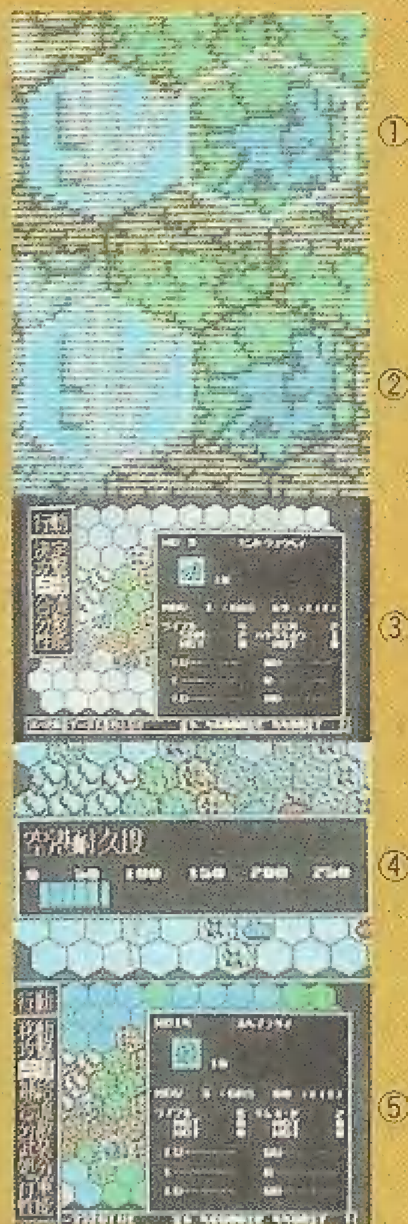
⑦HEX游標對準想攻擊的敵人，按A鈕，在畫面的右上會顯示游標所指的敵人名稱。

⑧戰鬪會自動的開始。

第二課 終於佔領



利用步兵佔領建物。
佔領重要的城市或工廠的話就能增加軍事費或工業力，如果佔領港口或機場的話，艦船或飛機行動的半徑會廣大。



①首先用ＨＥＸ游標選擇在機場附近的「戰鬪工兵（セントウコウヘイ）」。

②然後將其移到機場的正上方（到這個地方爲止和攻擊時一樣)。

③從所顯示的指標中選擇「佔領」

④會顯示機場的耐久度，耐久度減少而變爲零時會被佔領，成爲自己的領土，有時無法一次全部佔領，遇到這種情形時要繼續再次佔領。

⑤「戰鬪工兵」附近的「步兵部隊（ホヘイブタイ)」已經在都市的上方，這時選擇「步兵部隊」，從所顯示的指令中選擇「佔領」。

第三課 搭乘



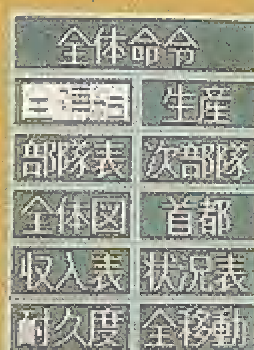
戰線在遠方時，能把移動慢的步兵部隊運送到戰線。
（能輸送的部隊和能被輸送的部隊都有一定，詳細的內容請看基本篇。）。

先把畫面移動到首都的附近。

在這裡有能簡單將畫面移動到首都附近的方法。

按２次C鈕會顯示全體命令指令。

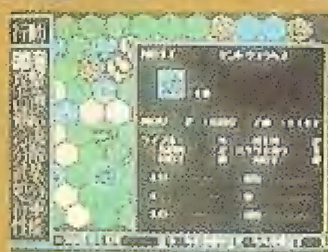
從指令中選擇「首都」，觀察地圖已經變成在首都的附近。



◀全體命令指令。



在首都的右下能看到「戰鬪工兵（セントコウヘイ）」，要把戰鬪工兵立刻裝載在它上方的直升機「ＵＨ－Ｉ北美土人式（イロコイ）」。



①首先要用ＨＥＸ游標選擇「戰鬪工兵」。

②出現行動指令的話選擇「移動」。

③將ＨＥＸ游標移動到「ＵＨ－Ｉ北美土人式」的上方，按Ａ鈕。



④將「將鬪工兵」移動到「ＵＮ－Ｉ北美土人式」所在的ＨＥＸ，行動指令再度出現，這次要選擇「搭載」。

⑦「戰鬪工兵」上了「ＵＮ－Ｉ北美土人式」後，「ＵＮ－Ｉ北美土人式」的部隊標誌上產生了■的標誌，這個標誌表示部隊搭載中。


▲部隊標誌。

爲了將來所必要的生產是重要的— 

部隊全部行動之後，最後判斷敵人和自軍狀況而做的生產是重要的。

①生產的地方是有一定的，，只能在首都和離首都５ＨＥＸ格之內的建物（所謂建物是首都、都市、工廠、港口、機場的總稱）才能生產。

這個地圖能生產的地方和兵器

- 首都及它周圍的ＩＨＥＸ－地上部隊的兵力。
- 工廠—除步兵、戰鬪工兵之外的地上部隊兵力。
- 機場—航空機、直升機部隊。



②要在首都的上方製造戰車，首先把ＨＥＸ游標移到上方，然後在那裏按２次的Ｃ鈕。



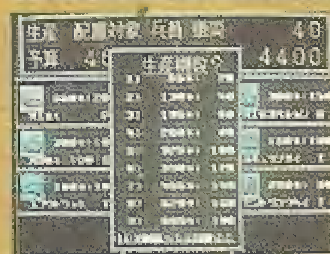
③在畫面會顯示全體命令指令，從指令中選擇「生產」，在畫面會出現「生產內容」。

選擇生產內容的「ＭＩＡＩ」。



④然後輸入要生產機台，這裏要生產10台，兵力盡量以10機單位生產比較好。

其理由是對攻擊或防禦比較有利的關係。



按開始鈕換下一個遊戲者 

移動完了之後要輪到下--個遊戲者（電腦是這次的下一個遊戲者）。



首先要按開始鈕。

確認自己的行動是不是已經結束。

如果認為不想再行動的話，要選擇「實行」，這樣的話就會輪到下一個遊戲者。

如果還有忘記移動的事物時，這選擇「終止」，這樣的話就仍然還是在自軍的控制中。



往後就決定你自己的實力 

以這樣大概的説明了移動法除此之外在「超級大戰略」有「工事」、「爆擊」等很多指令，這種指令稍微習慣後再使用比較好。

首先要此地圖能獲勝之後才使用。

如果這個地圖能簡單獲勝的話，挑戰其他的地圖看看／在其他的地圖有各種「FIRSTMAP」所沒有的要素。首先要看基本篇，記住詳細的規則或指令後才開始玩。

以後要靠你自己的實力和運氣了。

那麼，再開始遊戲吧／

基本用語

「超級大戰略」是模擬遊戲，所以使用稍微特殊的用語，但絕對不是困難的用語，所以請記下來。

要把下方的九種用語當作基本用語記下來。

①局面——一個國家作戰或行動順序的意思。 ☞19頁

②輪回—各國遊戲者作戰和行動順序經過一回的意思。 ☞19頁

③地圖—以圍棋來說等於圍棋的棋盤。 ☞20頁

④HEX—等於棋盤的格子。 ☞21頁

⑤部隊—等於圍棋的棋子。 ☞22頁

⑥地形—是描寫攻擊和移動在HEX的地形。 ☞29頁

⑦座標—表示地圖位置、地號的數值。 ☞26頁

⑧軍事費—製造兵力(棋子)所需的錢。 ☞26頁

⑨工業力—製造好兵力(棋子)所必須的技術力。 ☞26頁

1.局面



在地圖上的各國要按照藍、紅、綠、黃的順序作戰行動，輪到自己國家時才能做生產或移動攻擊等行動。

輪到某個國家作戰行動時到輪到下一個的期間叫做「局面」。

2.輪回



從藍色到黃色地圖上的所有國家局面結束時繞一圈叫做「輪回」。

3.地圖



遊戲舞台的戰場叫做「地圖」。

■觀察地圖

遊戲的基本畫面，在畫面上做主要的行動。

Ⓐ鈕

- 把游標對準没有部隊的建物、橋的上方，按Ⓐ鈕，這樣就會出現「耐久度表(☞63頁)」。
- 把游標對準行動前的部隊，按Ⓐ鈕，這樣就會出現「行動指令和部隊狀態表(☞38頁)。
- 將游標對準已經行動的部隊，然後按Ⓐ鈕，這樣就會出現「基本性能表和部隊狀態表(☞38頁)」。

Ⓒ鈕

- 按一次會出現「全體圖(☞20頁)」。
- 按二次會出現「全體命令指令(☞58頁)」。
- 按三次會出現「選擇指令(☞64頁)」。

▶觀察圖。

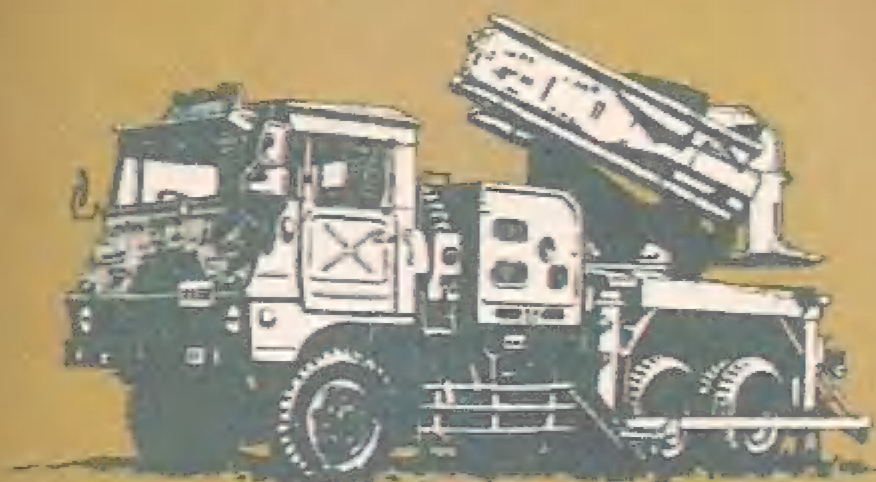


全體圖
全體圖游標
六角形游標
橫座標
縱座標
國名
軍事費
工業力
輪回數



■全體圖

在觀察圖時按一次C鈕就會出現顯示戰場的全體圖，用方向移動全體圖游標，再用Ⓐ鈕決定，這樣就會將全體圖游標內所框出的地形顯示出在觀察地圖上。



■H 、Q圖(全體圖)

將全體圖再擴大，顯示戰場的全體。

用全體命令選擇，「全體圖」就會出現。



紅色的點是顯示建物（☞23頁）。



4. HEX(六角形)

是生字的用語，構成六角形觀察圖的格子叫做「HEX」。



部隊是放在HEX裏，而且有各種的HEX畫面地形，不同的地形對部隊的移動或戰鬪會有影响。(地形☞23頁)

有關HEX

HEX是戰場遊戲為區別戰區、地域所設計的格式，在未設計HEX前是以正方形的格子，以正方形的話會有斜的移動和縱動而產生距離差異的缺點，所以取消用正方形而決定用HEX。

5.部隊



在地圖上各個國家所操作的棋子(兵力)叫做「部隊」，部隊是同種類的兵器或兵員集團所構成的。

部隊會依照移動或攻擊的種類而有各式的特徵，一般來説大概可分地上部隊、航空部隊、艦船部隊，一個部隊通常由10機(人)所構成，但大型的航空機（B、C部隊）是由6機構成，而艦船、鐵路則由1機構成。

請看兵器目錄裏各部隊的詳細特徵。

■地上部隊

是在地上移動的兵器、步兵等步兵等部隊。

P部隊：地上部隊的主流一戰車部隊。
R(r)部隊：主要攻擊航空機的對空車輪部隊。
S部隊：協助戰車做地上攻擊的裝甲車輛部隊。
M部隊：輸送兵員且有攻擊力的兵員輸送車輛部隊。
U(u)部隊：能從遠距離攻擊地上的自走砲部隊。
Q部隊：主要是被裝載而移動的火砲部隊。
T部隊：補給車或工作部隊等，非裝甲車輪的部隊。
I部隊：執行佔領的步兵部隊。
E部隊：能在鐵路快速移動的鐵路部隊。

■航空母艦

有飛翔能力的飛機、直升機等的部隊。

F部隊：攻擊航空部隊強的戰鬪機部隊。
V部隊：從地上能補給VTOL(垂直起降機)部隊。
A部隊：對地上部隊的攻擊力強的攻擊機部隊。
H部隊：執行對地攻擊、輸送等的直升機部隊。
B部隊：對地形(建造物等 執行轟炸的轟炸機部隊。
C部隊：執行輸送或在空中做補給燃料的支援機部隊。

■艦船部隊

以海爲舞台的行動部隊。

D部隊：巡洋艦、航空母艦、登陸艦等的水上艦艇部隊。

6.地形



ＨＥＸ格内共有24種的地形，區分為建物和其他的地形。

各個地形對部隊的攻擊、防禦和移動都有影响，而經過轟炸的建物橋、鐵路、道路會變色或變形狀，變成「被砲壞的地形」。

建物

會顯示國家同一顏色，如果不是任何國家的領土時就會變成「中立」，以水色表示。

▶首都



一個國家只有一個最重要的地方，如果首都被佔領的話等於這個國家已經被征服，會變成輸家，從首都能得到它耐久度的分量表，軍事費、工業力。

▶都市



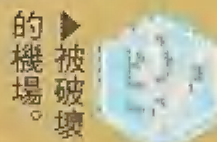
▶被破壞的都市。



國家的經濟來源按照耐久度的分量獲得軍事費。



▶被破壞的機場。



和耐久度無關，能「補給」航空部隊。

▶工廠



▶被破壞的工廠。



能獲得耐久度的分量表，以此當作技術力指標的工業力。

▶港口



▶被破壞的港口。

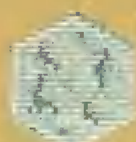


和耐久度無關，「補給、修理」艦船部隊。

其他的地形



▲道路



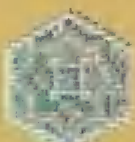
▲被破壞的道路



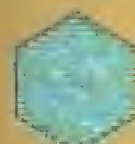
▲橋



▲被破壞的橋



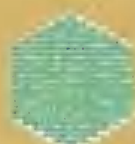
▲要塞



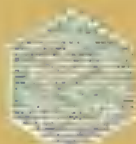
▲鐵路



▲被破壞的鐵路



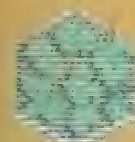
▲沙漠



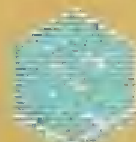
▲平地



▲荒地



▲森林



▲濕地



▲山岳



▲河川



▲海洋

地形特性一覽表

表示遊戲舞台的地形特性一覽表。

佔領—●是表示這個地形能以１部隊佔領。

補給—在這個地形能補給部隊（地—地上部隊，空—航空部隊、艦—艦船部隊)。

生產—在這個地形能生產的部隊（地—地上部隊、空—航空部隊、艦船部隊　。

※除了兵員（１部隊）以外的地上部隊工廠都能生產。

特性＼地形	首都	都市	工廠	機場	港口	被破壞的都市	被破壞的工廠	被破壞的機場	被破壞的港口	道路
佔領	●	●	●	●	●	—	—	—	—	—
補給	地	地	—	空	艦	—	—	—	—	—
生產	地	地	※地	空	艦	—	—	—	—	—
地形效果	50	40	15	10	20	45	20	15	25	0
航空機	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
履帶・通	1	1	1	1	1	2	2	2	2	1
履帶・浮	1	1	1	1	1	2	2	2	2	1
履帶・潛	1	1	1	1	1	2	2	2	2	1
履帶・輪	1	1	1	1	1	2	2	2	2	1
輪胎・通	1	1	1	1	1	2	2	2	2	1
輪胎・浮	1	1	1	1	1	2	2	2	2	1
砲	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
步兵	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
鐵路	1	1	1	1	1	—	—	—	—	—
艦船	—	—	—	—	2	—	—	—	2	—



地形效果—在森林或要塞中當然比在道路平地不易受受到敵人的攻擊，而這種情形就叫做地形效果，地形效果的數字加在部隊的防禦力，會變成現在所在地的部隊防禦力。

（綠色欄）—兵器移動的模式名。

移動這個地形所消耗的移動力。

（請參考兵器目錄第 4 頁的兵器移動模式名）

橋	鐵路	被破壞的道路	被破壞的橋	被破壞的鐵路	平地	沙漠	荒地	森林	濕地	山岳	海	河	要塞
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
0	5	0	0	5	5	5	15	30	0	50	0	0	40
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	2	—	2	1	2	3	2	3	—	—	—	2
1	1	2	—	2	1	2	3	2	2	—	—	3	2
1	1	2	—	2	1	2	3	2	3	—	—	5	2
1	1	2	3	2	1	2	3	2	2	—	3	3	2
1	1	3	—	2	2	3	4	3	—	—	—	—	2
1	1	3	—	2	2	3	4	3	4	—	—	3	2
1	1	1	—	1	1	1	1	1	—	—	—	—	1
1	1	2	2	1	1	1	2	1	2	2	—	2	1
1	1	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
2	—	—	2	—	—	—	—	—	—	—	1	—	—

7.座標





表示HEX游標現在在地圖什麼地方的就是座標，地圖在左上的座標是零，沿著右方和下方直到63為止。

縱方向是以「Y＝0」表示，橫方向是以「X＝0」表示。

8.軍事費



是生產部隊、補給燃料等所使用的錢。

在最初的各國局面，會從自國的都市自動獲得軍事費，金額是按照這個國家的都市數或耐久度而定，而現在剩餘的軍事費會存至下一回。

9.工業力



雖然有錢但是如果沒有技術力的話也不能生產部隊，而這種技術力就是工業力。

會在最初的局面從自國的工廠自動獲得工業力，工業力是以所擁有的工廠數或工廠的耐久度而定，而現在剩餘的工業力不能存到下一輪回。



基本編

記住指令的使用法，要做周密的戰略。

SUB CONTENTS

遊戲的規則和進行的程序——28頁

初期指令——30頁

行動指入——37頁

全體命令指令——58頁

選擇指令——64頁

遊戲的規則和進行程序

在「超級大戰略」是重覆做「輪回」，盡情的玩遊戲，一個輪回內各遊戲者會輪到一次，而這種事就叫做「局面」，遊戲者在自己的局面時才能生產自己的部隊或讓部隊行動。

把所有國家的局面實行一次就算一次輪回結束，而會進入下一個輪回。

1.基本規則



行動有若干基本性的規則。

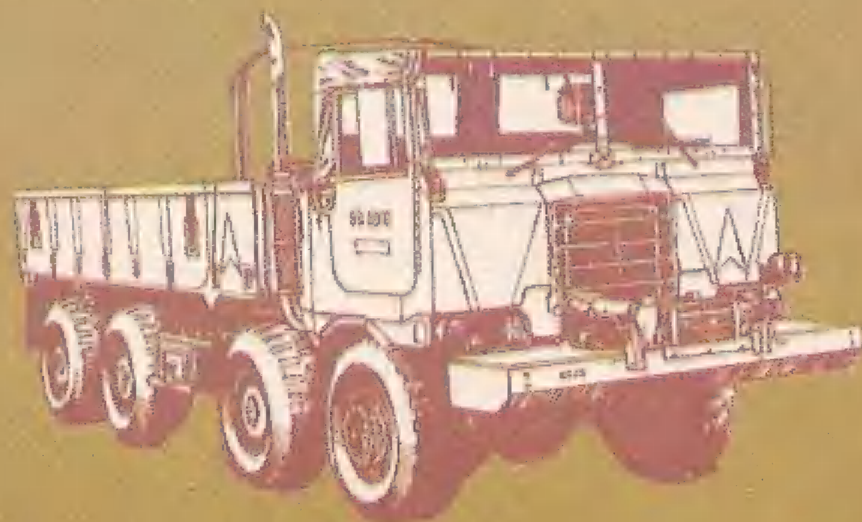
①要從那個部隊開始行動是遊戲者的自由，即使沒有移動全部的部隊也沒關係。

②在這個局面所生產的部隊在下一次自己的局面就能行動。

③把「決定、攻擊、佔領、搭載、降車、合流、分散、工事、爆擊」之一完成的部隊在這局面就不能再行動(行動結束的部隊會在它的旁邊出現“E”的標誌)。

④經過移動，在和敵人部隊接近的時候，移動就會在那裏結束，但擁有能攻擊敵人部隊的武器時就能攻擊。

⑤實行了「補給、發進、武裝、行軍、性能」時，這個部隊能再做其他的行動。





2.輪回內容



一個輪回是以藍、紅、綠、黃的順序進行，各種局面都結束的話就是一個輪回的結束而會進入下一個輪回，如果遊戲者是「NOT」的國家局面時會自動通過。

3.遊戲者局面



①各局面開始時，各個國家的軍事費、工業力會自動計算，而對載在航空母艦，直升機的部隊會自動獲得補給
②各局面能做以下的事。

- 部隊的生產。

  在所指定的地點生產自國的部隊。

- 部隊行動。

  有以下行動的種類：

決定、移動、攻擊、補給、佔領、搭載、降車、發進、合流、分散、武裝、工事、爆擊、行軍、性能。

- 其他的命令。

  SAVE LOAD等。

③用不著全部隊都行動。
認為自己所必要的行動全部都完成的話就按開始鈕，在這裏會出現確認的執行窗，如果以這種情形可以結束局面要選擇「實行」，然後按Ⓐ鈕，假設還要行動的話就選擇「終止」，然後按Ⓐ鈕。

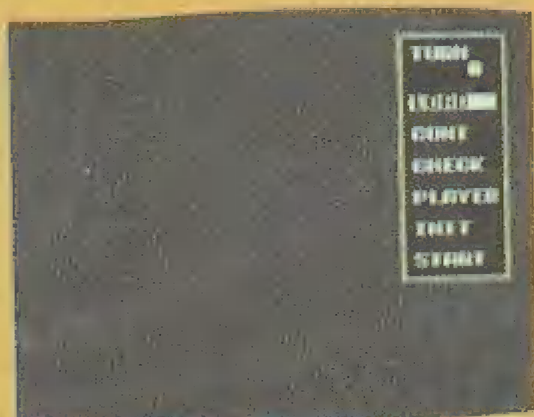
初期指令

要設定那個國家要用那種成員玩遊戲或要在那個地圖遊戲等的條件。



■初期指令的使用法

1. 在標題畫面時按一次Ⓒ鈕。
2. 會顯示初期指令，再用方向鈕和Ⓐ鈕選擇。



▲初期畫面。

LOAD	：選擇地圖。
CONT	：把以前 SAVE的遊戲叫出來。
CHECK	：顯示所選擇的地圖狀態。
PLAYER	：決定由電腦或者玩者所控制的成員。
INIT	：變更初期條件。
START	：開始遊戲。

1.LOAD

這個指令是先擇地圖的資料(戰場)。

■操作方法

①選擇LOAD後就會顯示地圖表。

②選擇想要遊玩的地圖。

③地圖被讀入後就會在這個畫面顯示地圖的全體圖、初期畫面改變。

◀地圖表。

地圖名

▲全體圖。

2.CONT

輸入以前SAVE的遊戲。

■操作方法

①用初期指令選擇「CONT」

②讀入上次輸入「SAVE」的地圖和它的資料。

③地圖被輸入後，會在畫面顯示地圖的全體圖，而在標題畫面會出現初期指令。

◀全體圖。

注：初期指令的「TURN」是表示上次SAVE的輪回數。

用「LOAD」把地圖叫出來的「TURN」數會變成零。

3. CHECK



顯示讀入的地圖勢力狀況。

■操作方法

①要用初期指令選擇(CHECK)就會顯示「初期預算表」。

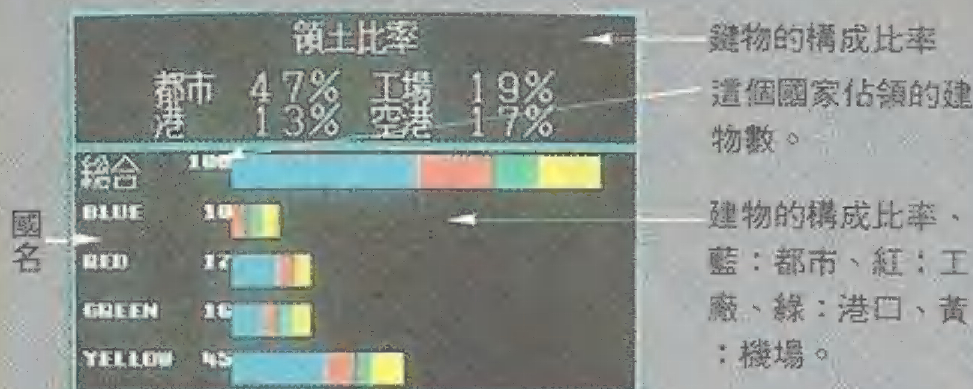
初期預算表

名前	軍事費	工業力
BLUE	30000$	3000K
RED	10000$	2500K
GREEN	10000$	2000K
YELLOW	15000$	3000K
遊戲者名	軍事費預算	工業力預算

注：在最初的TURN能顯示能使用的軍事費和工業力。

②然後按Ⓐ鈕，畫面就會變成「領土比率表」。

領土比率表



③再按Ⓐ鈕就會顯示「按照種類別的機數表」。

種類別機數表

國名　部隊型　總合計

④按Ⓑ鈕就會恢復標題畫面。

4.PLAYER



變更遊戲者的各種有關條件。

■操作方法

從初期指令選擇ＰＬＡＹＥＲ，畫面就會出現如下方的顯示窗。

名前	操作	生産種別	サウンド
BLUE	USER	BEGINER	PROT IT
RED	COM	BEGINER	A BOTTOM
GREEN	NOT	BEGINER	SPIRITS
YELLOW	NOT	BEGINER	SPLEND
國名	遊戲者	生産種類	音樂

能做以下的變更

- 變更國名。
- 變更遊戲者。
- 變更音樂(BGM)

注：生產的種類。
(BGM)(☞36頁)

●變更國名

①以方向鈕將遊標移動到想要變更的國名，然後按Ⓐ鈕，這樣就會顯示「文字輸入表」。

②將游標對準文字，以Ⓐ鈕輸入。

文字輸入表

TURN 0
SEGA_
名前　操作　生産種別　サウンド
END

變更的國名最多能輸入８個字。

③一切輸入之後就選擇ＥＮＤ，且在輸入中按下Ⓑ鈕，這樣就能停止輸入而恢復原來顯示窗。

●變更遊戲者

①在最初顯示窗的四國之中有一個會變成「USER」，其他會變成「COM」或「NOT」

名前	操作	生産
BLUE	USER	BEGIN
RED	COM	BEGIN
GREEN	NOT	BEGIN
YELLOW	NOT	BEGIN

USER	：由人來負責遊戲。
COM	：由電腦負責。
NOT	：不參加這個戰爭。

②選擇要變更國家的「PLAYER」，按Ⓐ鈕遊戲者就會依循「USER」⇨「COM」⇨「NTO」變化。（把「USER」或「COM」的國家變成「NOT」時，領土會變成「中立」）。

但若最初就是「NOT」的國家時就不能將其改變。

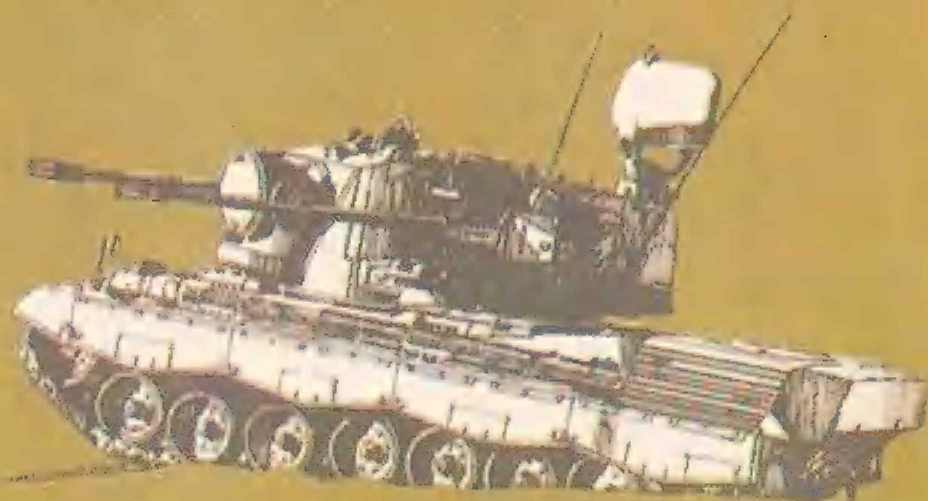
●變更音樂(サウンド)

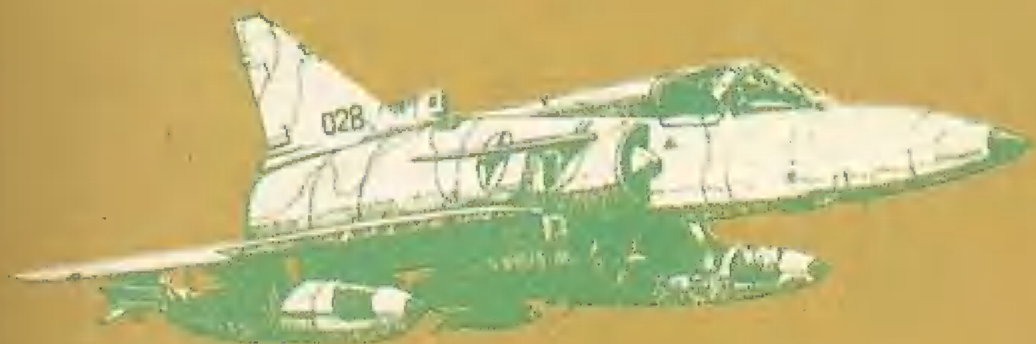
在這個遊戲中有7種音樂，每個參加的國家僅能選一種。

①如果想要變更BGM時，要選擇這個國家的音樂（サウンド），按Ⓐ鈕則曲名會按照順序變化。

●變更結束後按Ⓑ鈕

顯示窗會消失而恢復初期畫面。



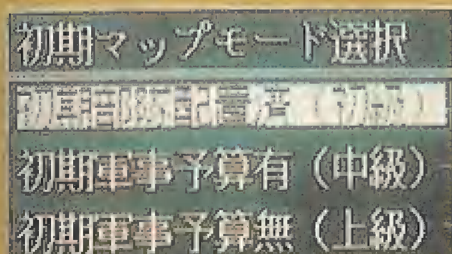


5. INIT



變更遊戲的難易度（但是選擇的「CONT」輸入後要繼續遊戲時就不能變更）。

①選擇INIT，按Ⓐ鈕就會出現顯示窗。



①
②
③

②從所顯示的三種模式中選擇一個，然後按Ⓐ鈕。

①初期部隊已經配置濟（初級）
在最初時各個地圖就配置了若干部隊，獲得某一程度的軍事費和工業力，如果不變更模式而開始遊戲的話就會選擇這個模式。

②初期軍事預算有（中級）
是將初期配置的部隊拿掉的模式，所以最初的生產很重要。

③初期軍事預算無（上級）
不但沒有初期配置，就連軍事費和工業力也只有首都和所擁有的都市、工廠而已。

③選擇「初期軍事預算有」或「初期軍事預算無」的話，就能變更生產種別。

■操作方法

①選擇想要變更的國家生產別，按Ⓐ鈕就能變更生產兵器的形式，要繼續按到變成目的的形式爲止。

名前	操作	生産種別	サウンド
BLUE	COM	USA	PROT IT
RED	COM	USSR	A BOTTOM
GREEN	USER	NATO	SPIRITS
YELLOW	COM	WARSZAWA	SPLEND
國名	操作者	生產種別	音樂

②生產種別其共12種。

USA: 美國	WGERMAN: 西德
BRITA-IN: 英國	FRANCE: 法國
ISRAEL: 以色列	JAPA-N: 日本
CHINA: 中共	USSR:: 蘇俄
WASEAWA: 華沙公約組織	EAST: 東歐諸國
NATO: 北大西洋公約組織	BEGINNER: 初學者用

③變更完了之後按Ⓑ鈕就會恢復初期畫面。

6. START



以選擇的地圖資料開始遊戲。

■操作方法

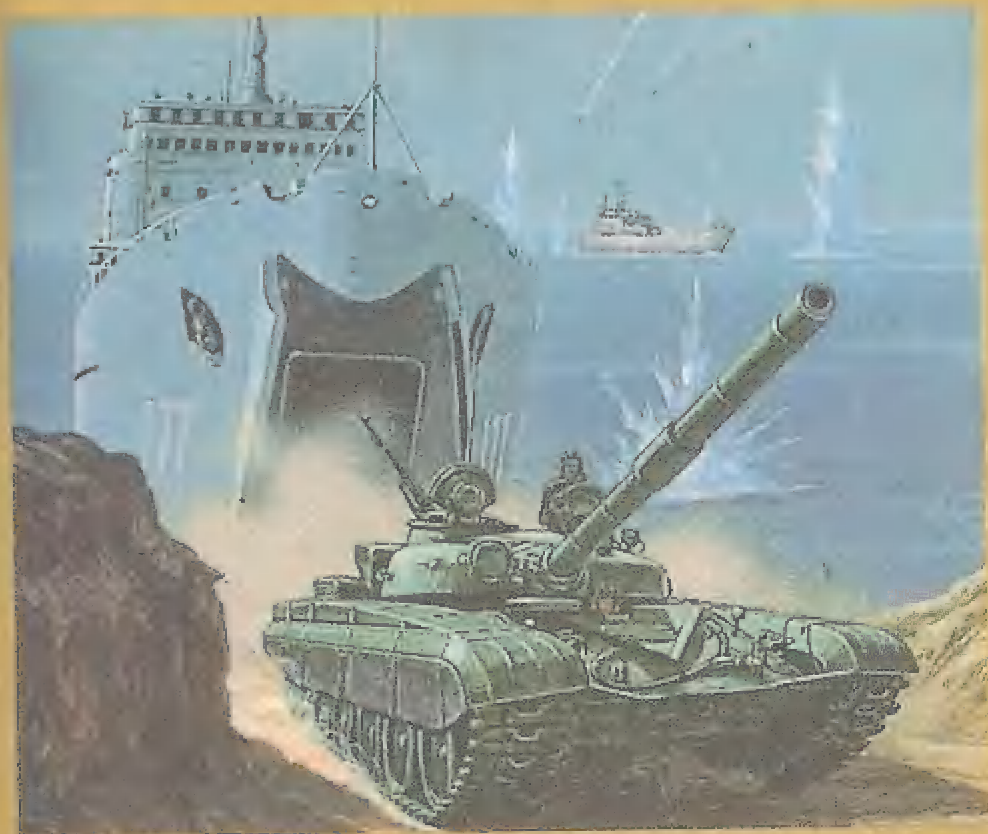
①選擇ＳＴＡＲＴ，然後按Ⓐ鈕，這樣遊戲就會開始。

（要輸入「地圖」或「遊戲資料」，不然的話就無法開始遊戲。）



行動指令

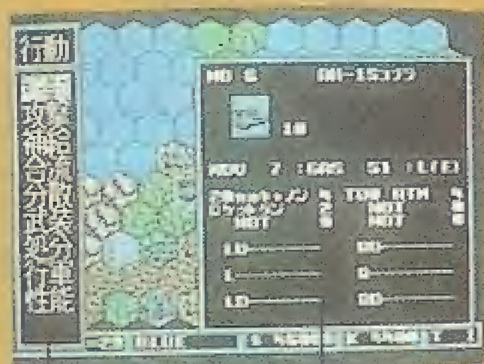
行動指令使用於自己的局面，移動自己的部隊。



■行動指令的使用法

①ＨＥＸ游標對準想移動的部隊上方，然後按Ⓐ鈕。

②在左側會顯示行動指令，右側會顯示部隊狀態表，以方向鈕和Ⓐ鈕選擇行動指令。



行動指令　部隊狀態表

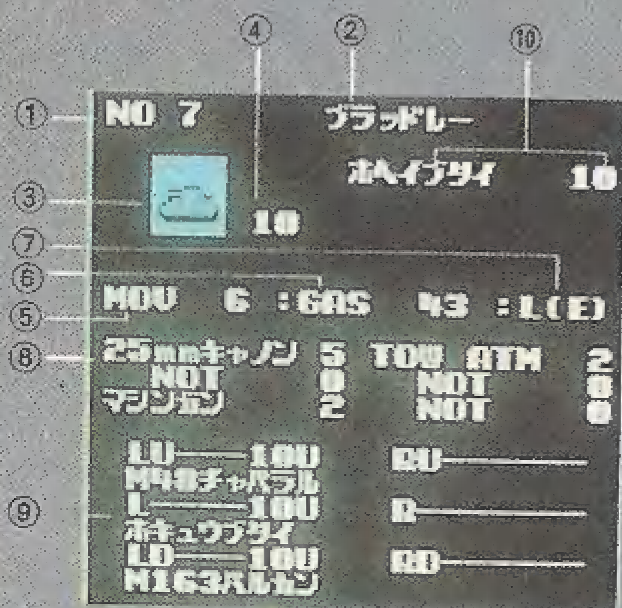
移動（☞39頁）	佔領（☞48頁）	工事（☞53頁）
攻擊（☞41頁）	補給（☞49頁）	武裝（☞55頁）
搭載（☞45頁）	合流（☞50頁）	處分（☞56頁）
降車（☞45頁）	分散（☞50頁）	行軍（☞56頁）
發進（☞45頁）	爆擊（☞52頁）	性能（☞57頁）

●實行發進、補給、性能、武裝以外的行動，若部隊行動終了，會在部隊象徵標誌的右下方出現“E”的標誌。

●把ＨＥＸ游標對準已經完成行動的部隊，按Ⓐ鈕就不會出現行動指令，而會顯示部隊狀態表，再按任一鈕就能顯示「基本性能表(☞57頁)」。

●行動指令有「移動、攻擊、補給、搭載、降車、發進、合流、分散、武裝、工事、爆擊、行軍、佔領、處分、性能」等15種，依部隊可分爲能行動和不能行動二種。

部隊狀態表



①部隊號碼
這個部隊在部隊表的號碼。
②兵器名。
③兵器標誌。
在地圖上的兵器標誌。
④部隊的機數。
⑤移動力。
⑥燃料殘量。
⑦部隊的經驗值。
⑧裝載兵器和殘彈數。

⑨顯示接近ＨＥＸ
顯示在接近ＨＥＸ的部隊名稱和機數。
⑩裝載的部隊名和它的機數。



1.移動



在地圖上移動部隊叫做「移動」。

■操作方法

①從行動指令選擇移動。

②「行動指令」和「部隊狀態表」的顯示會消失，而觀察圖會出現，這時能移動的ＨＥＸ仍以彩色顯示，而不能移動的則以黑白表示。

▼能移動的範圍



③把ＨＥＸ游標移動到想去的ＨＥＸ上，再按Ⓐ鈕。



移動的目的地

想要移動航空機等長距離移動的部隊時按Ⓒ鈕，讓全體圖出現，以大概要移動的目的地觀察地圖就方便多了。

④部隊會移動到所選擇的ＨＥＸ

來到移動的目的地會再度顯示行動指令，僅只動時要選擇「決定」，想要做其他行動時就選擇其他動作的指令。



⑤選擇「決定」後這個部隊就表示完成行動。

完成行動的部隊後會在部隊争徵標誌的旁邊出現“E”的標誌。



◀部隊象徵標誌。

移動的規則

●有關移動

①移動時，每次進入ＨＥＸ(六角格)就會消耗在這個地形所規定的移動力，也就是某一部隊。在一回的局面內所能移動的ＨＥＸ數是按照部隊所通過的地形而變化。(地形☞23頁)。

(例－１)移動消耗

移動力８的裝甲車，如果在道路的話，移動消耗是１，所以能移動８ＨＥＸ；但如果是森林的話，是３ＨＥＸ，平地則爲２ＨＥＸ，由於會損耗許多，所以只能向右方移動。



②部隊不能超過它的移動力而移動。雖然沒有必要完全使用它的移動力，但並不能把剩下來的移動力帶到下一個輪回。

③不能進入有敵人的ＨＥＸ，也不能通過進入接近敵人部隊的ＨＥＸ內，部隊，會在那裡停止移動。

(例－２)移動模式



現在地　　目的地
要移動到都市上時。

不能通過接近敵人的ＨＥＸ。

爲了迴避敵人而繞過去的話，下１輪回就能移動至。

④雖然能在自軍的部隊上方通過，但移動結束時，就不能再和自軍的部隊處在同一個ＨＥＸ。(「搭載」除外。☞45頁)。

⑤部隊不能進入無法進入的地形。(☞24頁)。

● 燃料的消耗

①各部隊的移動是消耗燃料。使用移動力「1」，也會消耗燃料「1」。

②剩下來的燃料比移動力少時，移動力就會變成和剩餘燃料量相同。

③航空部隊的例外。

● 航空部隊雖然完全没有移動，因爲在空中飛行會消耗移動力的一半(小數點以下四捨五入)的燃料，這種現象叫做最低燃料消費量。
但在自國的機場内或搭載於運輸内的部隊，則不會消耗燃料。

(例－3)一燃料消耗量

移動力是15的航空部隊，3移動力分移動時是：15÷2＝7.5 ⇨四捨五入⇨ 8 (最低燃料消費量)。
移動力15的航空部隊，10移動力分移動時⇨10。

● 航空部隊的燃料如果用罄，在輪回結束時就會「墜落」。墜落的部隊假使裝載有其他部隊的話，所裝載的部隊也會一併消失。

2. 攻擊



是指自國的部隊攻擊敵人部隊的意思，攻擊有攻擊接近敵人的「直接攻擊」，以及攻擊距離2HEX以上敵人的「間接攻擊」。

■ 操作方法

①從行動指令選擇「攻擊」。

②會顯示「武器選擇表」。

武器選擇表

顯示所裝備的兵器，和它的性能及剩下的彈數。

① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧
対空 対甲 対人 対艦 射程 命中 残弾
NOT
NOT
NOT

①裝載武器名。
②對空力—對航空部隊的攻擊。
③對裝甲力—對有裝甲的地上(P.R.S.M.U.) 部隊的攻擊力。
④對非裝甲力—對非裝甲的地上(r.u.Q.T.I.E.) 部隊的攻擊力。
⑤對艦力—對水上艦艇(D)部隊的攻擊力。
⑥射程—能攻擊的範圍(HEX數)。
⑦命中
直接攻擊(射程1):從數值大的開始攻擊。
間接攻擊(射程2以上):對目的HEX的命中率(%)。
⑧剩餘的彈數。

③使用游標選擇適用的武器按Ⓐ鈕。
④決定攻擊那個敵人。HEX游標會移動到能攻擊敵人的部隊上方，在畫面上會顯示部隊的名字等。



⑤在想要攻擊部隊的上方按Ⓐ鈕，戰鬥就會開始。戰鬥會用真實的戰鬥場面顯示。

① NAME	② X	③ Y	④ POW	⑤ N
t-80	4	20	36	10

①部隊(兵器)名
②X(縱)座標
③Y(橫)座標
④攻擊成功率
⑤機數

真實戰鬥場面

防禦側　T-80　　攻擊側　M1A1

防禦側		攻擊側
80	攻擊力	90
0	經驗值	0
0	回避率	0
0	地形率	30
60	防衛率	65
19	綜合力	36

綜合力:攻擊會成功的機率(攻擊成功率)。

⑥戰鬥結束的部隊會變成已經完成行動標誌。

攻擊規則

有關攻擊

①攻擊是 1 個部隊對 1 個部隊實行，雖然有 2 個以上能攻擊的目標，但只能選擇 1 個目標。

②移動的部隊不能做間接攻擊。

③「攻擊成功率」是部隊中，1 機攻擊 1 次能成功破壞敵人的機率。機率是按照敵人部隊的「攻擊力」、「防禦力」、「地形效果」、「經驗值」等會有變化。

攻擊力—— 是這種武器所擁有的威力。

防禦力—— 是對於某種兵器的損害防禦能力。

地形效果— 數值如果越大，受到攻擊時就不易發生損害。(⇨24頁)

經驗值 —— 經驗值高的部隊，在做攻擊時容易成功，防禦時則不容易產生損害。

「攻擊成功率」＝(%)

(「攻擊力」＋自己的「經驗值」－敵人的「經驗值」÷2)

×(100 －敵人的「防禦力」)

×(100 －敵人的「地形效果」)



④各兵器有所謂的攻擊次數，攻擊次數是攻擊時，規定這種武器對敵人的攻擊次數。也就是如果次數是「 2 」的話，1 機的攻擊就有能破壞 2 機的敵人的可能性。(☞兵器目錄第 4 頁)

⑤對敵人部隊「攻擊成功率」會變成 0 的武器的話，用這種武器攻擊也不能夠破壞。而且，殘餘彈數是 0 的武器的話，不能當做攻擊使用。

⑥經驗值是每 1 次在戰鬪中生存殘留下或擊破敵人部隊時，其數值就會升高。

●直接攻擊

①是攻擊接近敵人部隊的方法。

②能做直接攻擊的武器只有射程「1」的武器而已。這個時候，防禦側能做反擊。

③能和「移動」等配合使用。

④直接攻擊時，「命中」值從數值大的先開始攻擊，數值相同時，要同時開始攻擊。

▼能直接攻擊的地方。



①能攻擊
②不能攻擊

●間接攻擊

①對距離2ＨＥＸ以上的敵人能做攻擊。但不能攻擊接近敵人的部隊。

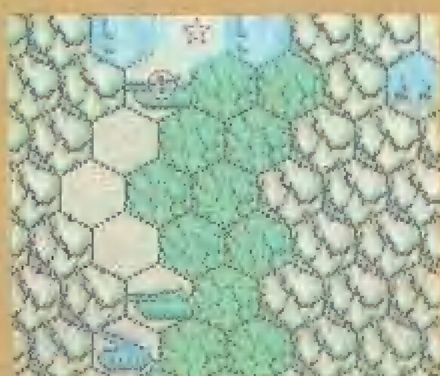
②能做間接攻擊的武器是射程「2」以上的武器。這個時候，防禦側不能反擊，只能被攻擊。

③「移動後」，不能做間接攻擊。

④間接攻擊時的「命中」值，是命中目標部隊的機率。如果沒有命中時，會射偏在這個目標的ＨＥＸ周圍6ＨＥＸ的某一部分，如果在這個部分有部隊時，不管是敵軍或自軍，都會被攻擊。

⑤間接攻擊時，距離越遠，就越不容易命中。

◀間接攻擊沒有命中目標。



攻擊目標
攻擊沒有命中時的子彈落點。



能攻擊
不能攻擊。

3. 輸送(搭載・降車・發進)——

輸送是運送移動力低的部隊或要越過不能移動的地形時，運送部隊所使用。

用「搭載」部隊移動到目的去「降車」，或用「發進」卸下部隊。(降車時，輸送的部隊能做援護射擊)。

能輸送的部隊

在「基本性能表」(☞57頁)的搭載欄，表示了輸送部隊所能裝載的部隊數和型式。

▼能裝載的部隊數

搭載	兵員	1	車両	0	ヘリ	0
	火砲	0	航空機	0		

「兵員」　：「I」型部隊。

「車輛」　：「P.R.S.M.U.T.」型部隊。

「火砲」　：「Q」型部隊。

「直昇機(ヘリ)」：「HV」型部隊。

「航空機」：「FA型部隊的一部分。

(有關航空機，請參考「兵器目錄」)。

〈例〉

「兵員2、車輛0、直昇機0、火炮1、航空機0」的情形下，如果是火炮部隊的話，能搭載1；兵員部隊的話是2。但搭載1火炮部隊僅能搭載兵員部隊1。





【搭載】

■操作方法

①移動要被載的部隊，去疊在輸送的部隊上。

②來到輸送部隊的上方，就會顯示行動指令，選擇「搭載」，部隊會裝載在輸送部隊。

③所裝載的部隊和做了裝載的部隊，都會變成「行動完成」。而且要搭載時，必須移動到想要裝載的部隊上方去，所以，這個指令是在移動後才選擇。

搭載規則

①在「山」、「河」、「海」、「被破壞的橋」的上方，不能裝載部隊。

②直昇機要在「平地」、「道路」、「沙漠」、「建物」的ＨＥＸ，否則不能搭載部隊。

③輸送機是在「機場」(和自國、他國的機場無關）才能搭載其他部隊。

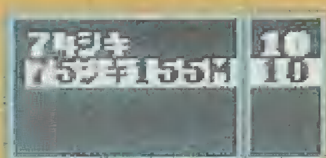
④登陸艦在「港口」(和自國、他國的港口無關）和「橋」才能裝載部隊。

⑤航空母艦和直昇機航空母艦，不論在任何地方都能搭載航空部隊。

⑥按照輸送部隊的機數，會限制能裝載部隊的機數。
普通是只能裝載和輸送部隊的機數同樣機數以下的部隊而已。
但是，１部隊的最大機數是６機的輸送機部隊，能裝載自已１倍的機數。而且，艦艇部隊是和自己的機數（耐久力）無關而能裝載。

【降車】

▼裝載部隊選擇表。



■操作方法

①要從行動指令選擇「降車」。（只裝載1部隊時，會依正常進行，但裝載2部隊以上時，會顯示「裝載部隊選擇表」，要選擇降下那個部隊。）

②接著，要選擇要降在那個ＨＥＸ。能卸的是接近的6個ＨＥＸ。要選擇想要卸的ＨＥＸ。
（不想卸時，要按Ⓑ鈕，就會再度顯示「裝載部隊選擇表」。）

③另外，所搭載的部隊的部隊有不想卸的部隊時，要從①到②重複做。

④把全部的部隊卸下去和被卸下去的部隊，都會變成「行動完成」。
（但是，降車的時候，這批被輸送來的部隊，在和敵人接近時，就能做援護射擊，方法和普通的直接攻擊一樣。）

降車規則

①降車能在輸送部隊周圍的6ＨＥＸ降車。

②要降車的部隊，不能降落在山岳和海。

③要降車的部隊，在普通移動時，在不能進入的地形也不能降車。

④直昇機要在「平地」、「道路」、「沙漠」、「建物」等地，否則無法卸下部隊。

⑤輸送機要在「機場」（不論是自國或他國的機場），否則無法卸下部隊。

⑥所降車的部隊會變成「行動完成」，在這個局面無法做任何事。

⑦降車後，輸送過來的部隊有時候能做援護射擊。

【發進】—起飛

■操作方法

①從行動指令選擇「發進」。

②裝載 2 部隊以上時，會顯示「裝載部隊選擇表」，要選擇那一種部隊發進(起飛)。

③所發進的部隊和通常的「移動」一樣操作。(想要中止發進時，要按Ⓑ鈕，會再度顯示「裝載部隊選擇表」)

④裝載了部隊，而且其他也有想要發進的部隊時，要從①～③重複地做。

⑤所發進的部隊雖然變成「行動完成」，但其他輸送來的部隊，仍處能行動的狀態。

發進規則

①「發進」只能在輸送中的部隊移動前才能實行。

②所發進(起飛)的部隊和平常一樣，能自由行動。

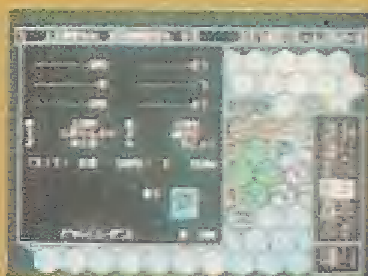
③能發進的部隊也和平常一樣，能夠自由行動。

4.佔領



他國的「建物」經過佔領後，就能成爲自國的建物。

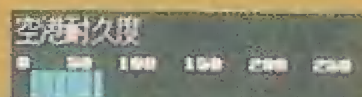
■操作方法



①在想要佔領的地方移動Ｉ型部隊。(步兵部隊、戰鬪工兵)☞

②從行動指令選擇佔領。

③建物的耐久度會變低，耐久度變成「0」的話，這個建物就會被佔領，成爲自國的建物。



佔領的規則

①能佔領的只有Ｉ型部隊而已。

②被佔領以後的耐久度會變成「20」。

5. 補給



在戰鬪中所消耗的武器彈藥燃料可以補給，而且鐵路，艦船等部隊可以修理。

■操作方法

①從行動指令選擇補給。

②能够自動補給。

※這個指令只能在「移動」前實行。

※想要一次對全部隊做補給時，有「全補給」的指令。

(☞59頁)

補給規則

● 用一次的補給，能完全補給燃料、彈藥。

艦船及鐵路部隊的情形，在補給時能同時修理。修理是1輪回就能恢復「2」，但不會超過原來的耐久力。

● 補給時所使用的軍事費、工業力

補給的燃料按照補給的分，軍事費會減少；補給的彈藥按照補給的分，工業力會減少；而且會減少，按照所修理的耐久力的分，軍事費和工業力就會減少。

如果軍事費和工業力不够時，要在可能範圍內儘量做補給。

● 補給的場所

地上部隊—「首都」、「都市」、「補給車的接近ＨＥＸ」。

航空部隊—「機場」、「補給機的接近ＨＥＸ」。

※直昇機—(Ｈ型)和ＶＴＯＬ機(Ｖ型)在補給車的接近ＨＥＸ也能補給。

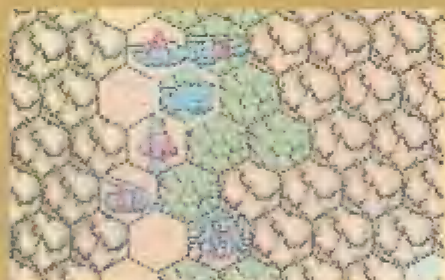
(但會受地形的限制)。

艦船部隊—「港口」。

(例)—能補給的地點

補給能—Ａ、Ｂ、Ｃ。

不能補給—ａ、ｂ。



●補給車

①補給車是能補給武器和燃料。

②用補給車能獲得補給的部隊是地上部隊和ＶＨ型的航空部隊，但補給車和補給車之間不能互相補給。

③地上部隊的情形如果是「海」、「河」、「山岳」、「荒地」「森林」、「橋」、「被破壞的橋」、「濕地」、「要塞」等的上方，就不能補給。

●補給機

①用補給機能補給的只有燃料而已。

②用補給機能獲得補給的部隊，是除了Ｈ型(直昇機)以外的航空部隊，但補給機和補給機之間不能互相補給。

③不會受到地形的影響。

6.合流・分散



把機數降低的部隊合起來加以強化，這就是合流。相反地，部隊數不足時，要分配增加所必要的部隊是謂分散。

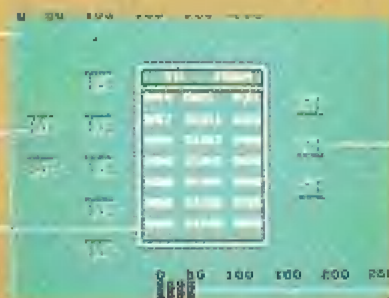
■操作方法

【合流】

①移動到想要合流部隊靠近的ＨＥＸ，從行動指令選擇合流。

②會顯示能合流的部隊名稱。用方向鈕選擇想要合流的部隊，用Ⓐ鈕做決定。

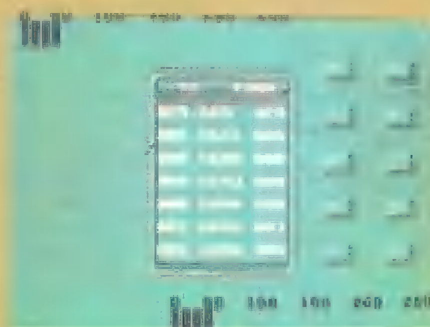
③會顯示 合流畫面。



4.用方向鈕移動部隊。
5.合流完成後按Ⓐ鈕。
部隊無論是合流的部隊和被合流的部隊，都會變成「行動完成。

【分散】

①選擇行動指令的分散。
②用方向鈕選擇要對那一個方向分散，用Ⓐ鈕做決定。
（指定想要分散的地方時，如果沒有剩下進入這個地方所必要的移動力時，對於這不能移動的地形，就不能做分散。對其他部隊所在的ＨＥＸ，也不能做分散。
3.會顯示分散畫面。
④在右側，部隊會出現機數分。
在左側，還沒有任何型式。
⑤用方向鈕移動部隊。
⑥分散結果後按Ⓐ鈕。
⑦分散的部隊和被分散的部隊，都會變成「行動完成」。



合流・分散的規則

①做合流的話，燃料、彈藥數、經驗值會平均化。
②分散所產生的新部隊，擁有和原來部隊相同的燃料、彈藥、經驗值。
③不能把部隊的機數超過最大機數而合流。
④不同的兵器部隊不能合流。
⑤合流・分散指令在移動前後都能使用，但使用後，合流的部隊和被合流的部隊（分散時、双方的部隊都一樣），都會變成「行動完成」。
⑥搭載中的部隊不能合流・分散。
⑦最大數是１機的部隊（艦船、鐵路火車部隊），是不能合流和分散。

7.爆擊



爆擊是破壞地形用。

（破壞部隊時，要使用「攻擊」☞41頁。）

■操作方法

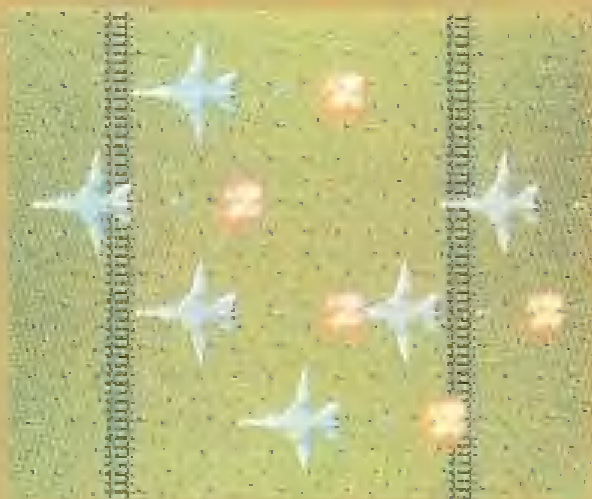
①從行動指令選擇「爆擊」。

②對部隊現在所在的地形做轟炸。

※被轟炸的「建物」或「橋」其耐久度會降低；當耐久度變成「0」時，就會被破壞。
（會變成「破壞的地形」。）

▶轟炸場面。





※「道路」、「要塞」、「鐵路」等，都沒有耐久度。
轟炸成功的話、「道路」和「鐵路」就會變成「被破壞的地形」；「要塞」會被撤掉，成爲「平地」。
能破壞的機率是按照轟炸機數。經驗值等而改變。

爆擊規則

①轟炸只能使用「Ⓑ炸彈（バクダン」），在平常的攻擊時，不能使用「Ⓑ炸彈」。

②能轟炸的只有「建物」、「道路」、「橋」、「要塞」、「鐵路」等地而已。

③移動後，也能做爆擊。

（這個時候，在目的的ＨＥＸ有其他部隊進入時，因爲不能移動到那裡去，所以會變成不能轟炸。）

8.工事



「工事」是指用工作部隊施行。

「工事」的種類有以下幾種：

工事内容／費用		說明
[illegible]		提高建物的耐久度。
トーチカ設置	400	在平地設置要塞。
トーチカ撤去	100	撤走要塞、恢復平地。
鉄道設置	600	在平地、道路鋪設鐵路。
鉄道撤去	100	撤走鐵路，改變爲「被破壞的鐵路」。
橋 修復工事	300	修復「被破壞的橋」。
道路修復工事	100	修復「被破壞的道路」。
建物修復工事	500	修復「被破壞的建物」。

■操作方法

這個指令只能在移動前使用。工事在修復橋時，是從旁邊的ＨＥＸ修復，其他是要在這個ＨＥＸ的上方修復。

①從行動指令選擇「工事」。

②會顯示「工事內容窗」，選擇想要做的工程。

③工事結束的工作部隊，會變成「行動完成」。

〈各種工事的方法〉

● 建物增建工程

提高建物(首都、都市、機場、港口)等的耐久度。

■操作方法

①從「工事內容」選擇「建物增建工事」。

②會顯示「增建表」，要選擇增建的程度。

1.所使用的軍事費。

2.增建建物目前的耐久力。

3.經過工程後，會提昇耐久力。

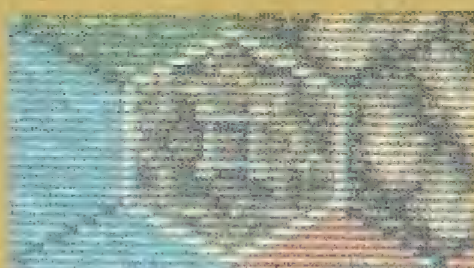
③施行工程後，建物的耐久力會增加。

①	費用 ②	増築 ③
10	100	105
20	100	110
30	100	115
40	100	120
50	100	125
60	100	130
70	100	135
80	100	140
90	100	145
100	100	150

都市耐久度

0 50 100 150 200 250

● 設置和撤走要塞



設置和撤走要塞（地形效果40）。

■操作方法

〈設置〉

①從「工事內容」選擇「設置要塞」。

②現在所在的ＨＥＸ會出現要塞。

〈撤走〉

①在要塞上選擇「撤走要塞」。

②要塞被撤走後，變成「平地」。

設置和撤走要塞的規則

①要塞沒有國籍之分，任何國家都能利用。

②要塞只能在平地上設置。

● 鐵路的設置和撤走



在平地和道路可以設置「鐵路」。

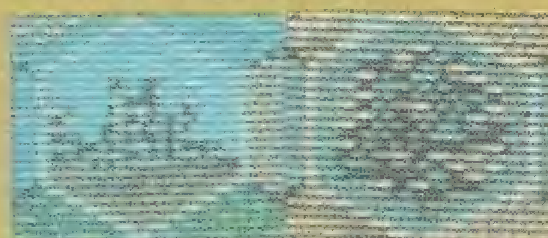
鐵路是移動Ｅ部隊時所必需使用的。

鐵路的設置和撤走之規則

①鐵路沒有國籍之分，任何國家都能利用。

②撤走鐵路後，地形會變「被破壞的鐵路」。

● 修復



能修復被破壞的建物，道路及橋等。

修復建物、道路及橋的規則

①修復是要修復橋時，才從接近ＨＥＸ修復，其他是要在這個ＨＥＸ的上方修復。

②被修復的建物的耐久度會變「50」，國籍會變成修理部隊的國籍。

9.武裝



一部分的兵器部隊，按照局面能裝備武器。

■操作方法

①把部隊移動到能補給武器的地方。

②從行動指令選擇「武裝」。

③會顯示「武裝交換表」。

武裝交換表

①	② 対空	③ 対甲	④ 対人	⑤ 対艦	⑥ 射程	⑦ 命中	⑧ P1	⑨ P2	⑩ P3	⑪ P4
Mk83バクダン	0	50	60	30	1	10	4	0	2	0
ハープーンASM	0	0	0	60	6	80	0	0	0	0
サイドワインダー	70	0	0	0	1	60	2	0	2	2
スパロー	66	0	0	0	1	90	0	0	0	4
20mmバルカン	65	10	20	5	1	20	4	0	4	4
タンク	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0

①裝載武器名

②對空力—對航空部隊的攻擊力。

③對裝甲力—對有裝甲的地上(P.R.S.M.U.)的攻擊力。

④對非裝甲力—對非裝甲的地上部隊(r.u.Q.T.I.E.) 的攻擊力。

⑤對艦力—對水上艦艇部隊（D） 的攻擊力。

⑥射程—能攻擊的範圍（HEX數）。

⑦命中
直接攻擊（射程1），從數值大的開始攻擊。
間接攻擊（射程2以上），對目的HEX的命中率(%)。

⑧～⑪武裝器備的種類（P1～P6）—在這種武器裝備裝載彈數。

④游標對準想要裝備的武器裝備，按下Ⓐ鈕。裝備有6種（P1～P6），没有顯示出的裝備，可用移動捲軸就會出現。

⑤所選擇的武器能裝備，同時也做「補給」。實行「武裝」以後，其他指令也能實行。

武裝規則

①因爲要文換武裝，所以部隊需要在能接受「補給」的地方。

②武器裝備有 6 種，所生產的狀態是設置在「Ｐ｜」。

③交換武裝的話，就會使用過去的裝備機和新裝備之間價格的差距分的工業力。（裝備價錢便宜的武器，按照價格的差距分，工業力會增加）。

④交換武裝以後，彈藥的補給要按照所變更的裝備補給。

10.處分



要拿掉已經不要的部隊時，可使用處分。例如：燃料用光，已經不動的部隊處分；或部隊已經到達最多的64部隊數時，要處分不要的部隊。

■操作方法

①選擇行動指令的「處分」。

②要確認是否可以處分，要處分時，選擇「實行」，不處分時，選擇「中止」，按Ⓐ鈕。

處分規則

處分是按照部隊單位來實行，而不能只處分部隊一部分的機數。

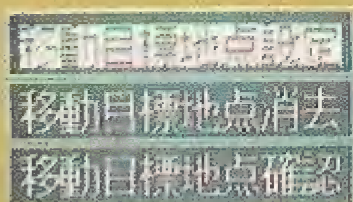
11.行軍



戰線遠離首都，爲了要兵器移動到戰線去，所以需要相當的時間和輪回數。對於所決定的目的地，計算其最短距離，而能自動地移動的方便指令就是「行軍」。這個指令和「全體命令指令」的「全移動」一起使用。

■操作方法

①從行動指令選擇「行軍」。



◀行軍表。

②會顯示「行軍表」。

【設定移動目標時】

①選擇「移動目標地點設定」。

②用彩色顯示這個部隊其現在擁有的燃料能移動的範圍；而用黑白顯示不能移動的地方。

③ＨＥＸ游標對準移動目標，按Ⓐ鈕。

④會顯示到目標為止的使用燃料，認為可以的話，就按Ⓐ鈕。

【想要取消移動目標時】

①選擇「移動目標地點消去」。
用這種方法取消移動目標。

【想要確認移動目標時】

①選擇「移動」目標地點確認。

②ＨＥＸ游標會移動到目標地點。

③要移動到移動目標地點，必須使用「全移動」指令。
（☞63頁）

12.性能



顯示生產兵器時的基本性能。

■操作方法

①從行動指令選擇「性能」，就會顯示基本性能表。

②按Ⓐ～Ⓒ鈕，就會恢復行動指指令。

基本性能表

兵器名
兵器型
兵器型名
移動速度
燃料
1機平均的耐久度
武器表（☞55頁）
能裝載的部隊數（☞45頁）
最大機數
對地防禦力
對空防禦力

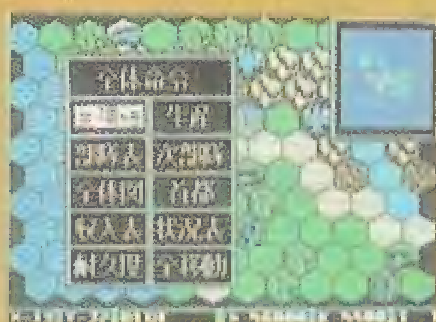
全體命令指令

除了「生產」以外，全體命令指令雖然不使用，但也能進行遊戲，非常方便的指令有很多，要記住。



■全體命令指令的使用法

1. 在觀察畫面上按 2 次Ⓒ鈕。
2. 在畫面上會出現全體命令指令表，用方向鈕和Ⓐ鈕做選擇。



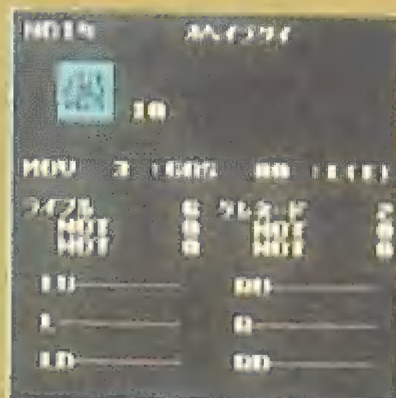
全體命令的指令

全補給(☞59頁)	生　產(☞59頁)
部隊表(☞61頁)	次部隊(☞62頁)
全體圖(☞62頁)	首　都(☞62頁)
收入表(☞62頁)	狀況表(☞62頁)
耐久度(☞63頁)	全移動(☞63頁)

全補給



能自動補給處在能補給狀態下的全部隊。



■操作方法

①從全體命令指令選擇「全補給」。

②被補給的部隊，會在畫面上顯示「部隊狀態表」。(☞38頁)

生產



部隊是用生產這種型態出現在地圖上。

生產規則

1. 如果是自己的局面的話，隨時都能生產。

2. 生產場所

按照部隊的種類，生產場所亦有所不同。

● 地上部隊

地上部隊能在首都和接近首都的6ＨＥＸ，以及離首都5ＨＥＸ的自國首都和工廠生產。但Ｉ型的部隊不能在工廠內生產，而且接近首都的ＨＥＸ是山岳、被破壞的橋、河、海等地的時候，就不能在這種地方生產部隊。

● 航空部隊

航空部隊能在離首都5ＨＥＸ以內的自國機場生產。

● 艦船部隊

艦船部隊是在離首都5ＨＥＸ以內的自國港口生產。

3. 生產的限制

● 1個國家所能生產的部隊數，最多是64部隊。
● 在已經有部隊的ＨＥＸ不能生產。
● 所生產的部隊，要從下個輪回開始才能行動。

〈生產例子〉
在①都市的部分不能生產部隊。
在②的部分能生產部隊。
③因爲是山岳，所以不能生產部隊。
在④的機場能生產航空部隊。
在⑤的工廠除了工部隊以外，能生產地上部隊。
在⑥的機場因爲接近首都，所以能生產地上部隊和航空部隊兩種。

■操作方法

①ＨＥＸ游標移動到想生產的地方去，要從全體命令指令中選擇生產。
②會顯示兵器生產表，要用方向鈕選擇想要生產的兵器錯，然後按Ⓐ鈕。

①在現在的地形所能生產的部隊。
②現在所能生產的部隊數。
③現在的工業力。
④現在的軍事費。⑤部隊象徵標誌。
⑥部隊的定量機數分（一般航空機、地上兵器10／大型航空機：6／艦船、鐵路：1）生產所以必要的軍事費和工業力(軍事費＄：工業力)。
⑦兵器名　⑧部隊型（☞22頁）

(3)然後選擇所要生產的機數。☞
①生產機數。
②生產所必要的軍事費。
③生產所必要的工業力。
(4)新生產的部隊會出現在HEX上。

生產機數?

①	②	③
1)	65	20
2)	130	40
3)	195	60
4)	260	80
5)	325	100
6)	390	120
7)	455	140
8)	520	160
9)	585	180
10)	[illegible]	[illegible]

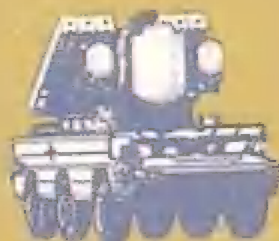
部隊表



是自軍全部的一覽表。除了要看看部隊狀態以外，還可在表上尋找所要的部隊所在地，把HEX游標移動到這個部隊上。

■操作方法

①選擇「部隊表」，畫面就會變成部隊表。



NO ①	T ②	L ③	NAME ④	N ⑤	X ⑥	Y ⑦	GAS ⑧	TRNS ⑨	KODO ⑩
1	[illegible]	E	[illegible]	10	57	12	30	———	GO
2	[illegible]	E	[illegible]	10	59	14	40	———	GO
3	P	E	61ｼｷ	10	55	15	30	———	GO
4	U	E	75ｼｷ155M	10	56	15	30	———	GO
5	M	E	73ｼｷ1FU	10	56	16	30	———	GO
6	[illegible]	E	[illegible]	10	54	17	70	———	GO
7	U	E	[illegible]	10	56	17	30	———	GO
8	[illegible]	E	[illegible]	10	59	17	80	———	GO
9	F	E	F-15ｲｰｸﾞﾙ	10	57	18	80	———	GO
10	U	E	M110A2	10	60	18	52	———	GO
11	P	E	74ｼｷ	10	55	19	30	———	GO
12	D	E	[illegible]	4	53	23	100	———	GO
13	[illegible]	E	[illegible]	10	54	23	40	———	GO
14	[illegible]	E	[illegible]	10	55	22	50	———	GO
15	[illegible]	E	[illegible]	10	52	35	73	———	TRNS
16	F	E	F-4ﾌｧﾝﾄﾑ	10	52	37	60	———	TRNS
17	[illegible]	E	[illegible]	10	54	36	73	———	TRNS
18	D	E	[illegible]	4	45	36	100	———	GO
19	U	E	75ｼｷ155M	10	54	35	25	———	TRNS
20	P	E	74ｼｷ	10	53	33	27	———	END

X=55 Y=37 GREEN $ 13123 K 1000 T 5

①部隊號碼　②部隊型(☞22頁)
③經驗值　④兵器名　⑤機數
⑥X座標　⑦Y座標　⑧剩餘燃料
⑨裝載部隊：所裝載的部隊之部隊型。
⑩行動狀態：「GO」—能行動的狀態。
「END」—行動結束。
「TRNS」—現在在輸送車輛裝載中。

(2)用方向鈕選擇想要行動的部隊，按Ⓐ鈕，就會恢復觀察圖，HEX游標就會移動到這個部隊的位置上去。

(3)不要按Ⓐ鈕，按Ⓑ鈕的話，就會恢復觀察圖，連HEX游標也不會移動了。

次部隊


要把ＨＥＸ游標移動到能行動的部隊。

■操作方法

①從全體命令 指令選擇「次部隊」。

全體圖


會顯示出表示地圖全域的大地圖。紅色的點是「建物」(☞23頁)



■操作方法

①從全體命令指令選擇「全體圖」。

②恢復觀察圖時，要按Ⓑ鈕。

首都


要把ＨＥＸ游標移動到自國首都。

■操作方法

①從全體命令指令選擇「首都」。

收入表

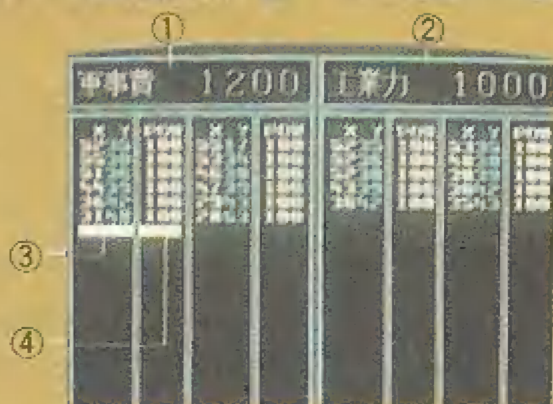

現在，自國所支配的都市和工廠的位置，以及耐久度等一覽表。

①在１輪回，從都市能得到的軍事費的合計。

②在１輪回，從工廠所能獲得的工業力的合計。

③座標

④耐久度



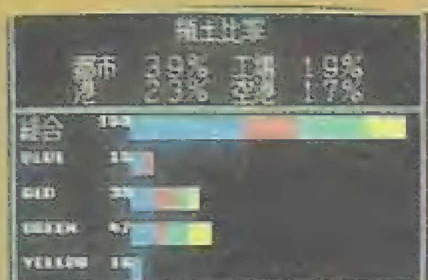
狀況表


會顯示目前各個的勢力狀況。

這個指令在顯示和選擇了初期指令的「ＣＨＥＣＫ」時，同樣也會顯示「領土比率表」和「按照種類的機數表 。

■操作方法

①選擇「狀況表」的指令，最初會顯示「領土比率表」，然後按某個鈕，就會顯示「按照種類機數表」。

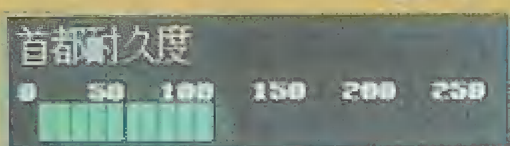


▶領土比率表。

▶按照種類機數表。

耐久度

要調查首都、都市、機場、工廠、港口、橋的耐久度。



■操作方法

①把ＨＥＸ游標對準想要看耐久度的ＨＥＸ，按Ⓐ鈕，就會顯示耐久度表。但部隊在想要看的耐久度的ＨＥＸ上時，要選擇全體命令指令的「耐久度」。

全移動

戰鬥激烈化時，前線遠離首都，所生產的部隊要到達前線需要好幾次的輪回。在這種情形選擇了這個指令，每１次輪回攻變時，部隊就會到所指定的目的地，十分方便。

不過，在使用這個指令之前，首先要用「行軍」指令，指定目的地。(☞56頁)

全移動的規則

①選擇全移動時，除了「行動完成」或沒有指定目標地點的部隊，會按照部隊號碼小的順序，朝著目的地走最短移動距離。

②移動中碰到敵人時，會自動攻擊敵人。攻擊結束時，就會變成行動完成。

選擇指令－OPTION MENU

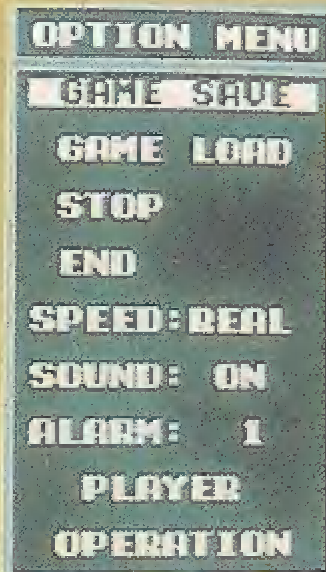
選擇指令是爲了能順利進行遊戲所必要的補助性指令。



■選擇指令的使用法

1. 觀察圖上按 3 次C鈕。（電腦在遊戲中時，要繼續按C鈕到選擇指令表出現爲止）。
2. 在畫面上會出現選擇鈕令，要選擇想要做的指令。
3. 按B鈕，表就會消失。

全體命令指令的種類



GAME LOAD	(☞65頁)	SUOND	(☞66頁)
GAME SAVE	(☞65頁)	ALARM	(☞66頁)
STOP	(☞65頁)	PLAYER	(☞67頁)
END	(65頁)	OPERATION	(☞67頁)
SPEED	(66頁)		

GAME SAVE……………………………………

在中途想要停止遊戲時，會把現在的資料保存下來。

所存的資料在遊戲開始時可以再使用，或用以下要說明的「GAME　LOAD」指令，就可以再開始。

■操作方法

①選擇「GAME　SAVE」的話，就能自動保存。

保存規則

①能保存的資料只有1個，所以以前所保存的資料會消失，要特別注意。

GAME LOAD……………………………………

叫出所保存的遊戲資料，在遊戲途中可以進入其他的遊戲。

■操作方法

①要選擇「GAME　LOAD」。

②畫面會改變爲載入的遊戲畫面。

LOAD的規則

①因爲不能恢復現在玩的遊戲，要特別注意。

STOP……………………………………

強迫性的中止遊戲，而恢復了標題畫面。因爲不能恢復現在玩的遊戲，所以要特別注意。

■操作方法

①選擇「STOP」，會再確認「實行」或「中止」。如果要做強迫性中止的話，就選擇「實行」，如果想恢復遊戲的話，則要選擇「中止」，按A鈕。

END……………………………………

自己要表示投降的指令。因爲不能恢復現在玩的遊戲，所以要注意。

■操作方法

①選擇「END」，就會再確認「實行」或「中止」。如果要強迫性結束的話，要選擇「實行」；如果要恢復遊戲的話，則選擇「中止」，按A鈕。

SPEED……………………………………………

改變戰鬪時的畫面顯示，就能變更遊戲的進行速度。

● 能設定的速度有以下三種。

①REAL：一切國家戰鬪時，會出現真實戰鬪畫面。

②FAST：戰鬪時不出現戰鬪畫面，只顯示結果而已

③AUTO：輪到玩家的局面時，才會顯示戰鬪畫面。
（電腦遊戲者的局面戰爭，只是顯示結果而已。）

■操作方法

①游標對準著「SPEED」的上方，按A鈕，顯示就會按順序變化。

②出現了想要設定的速度時，就按B鈕，恢復遊戲。

SOUND……………………………………………



遊戲中，要不要放音樂的選擇決定。

ON：放音樂。

OFF：不放音樂。

■操作方法

①游標對準「SOUND」上方，按A鈕，顯示就會按照順序變化。

②出現了想要設定的型時，就按B鈕，恢復遊戲。

ALARM……………………………………………

來到遊戲者所負責的國家局面時，要決定讓警報響幾次。

■操作方法

①游標對著「ALARM」的上方，按A鈕，顯示就會按照「1⇨2⇨4⇨8⇨0」的順序改變。

②出現了想要設定的次數時，就按B鈕，恢復遊戲。

PLAYER

玩者和電腦要交換時，或者要變更各遊戲者的音樂時所使用。

■操作方法

①擇選「PLAYER」，就會出現「遊戲者變更表」。

USER：人的遊戲者。

CON：電腦。

NOT：不參加戰鬬。

名前	操作	生産種別	サウンド
BLUE	USER	BEGINER	VGM1
RED	COM	BEGINER	VGM2
GREEN	NOT	BEGINER	VGM3
YELLOW	NOT	BEGINER	VGM4

▶遊戲者變更表。

②想要變更遊戲者時，要把遊標移動到想要變更的國家的「操作」欄，按A鈕，就會變更。

③想變更音樂時，把游標移動到想要變更國家的「サウンド」欄，按A鈕，就會變更。

④按B鈕，就會恢復遊戲。

OPERATION

在這裡，能把戰鬬方法規則變更一部分。

①敵部隊選擇時基本性能表

在初期狀態時，把ON改成OFF，把HEX游標對準敵人部隊，雖然按了A鈕，也不會顯示「基本性能表」。

②選擇人的遊戲者的反擊武器

在初期狀態時，把OFF改成ON，就能選擇人的遊戲者在遭遇攻擊時，要使用那一種武器做反擊。

■操作方法



①選擇(OPERATION)，就出現「GAME MODE」變更面。

②把遊標對準想要變更的項目，按下A鈕，每1次按A鈕，顯示就會變成「ON」、「OFF」，要改成自己所希望的顯示。

③按B鈕的話，就會恢復游戲。

【注意】在這個使用説明書的「OPERATION」的設定爲初期狀態的大前提。變更了這種設定，有時候會和説明書的記述有所出入，要多注意。



超級大戰略



「超級大戰略」有趣的地方，即在於它遊戲方法的富趣味性。而另外一件不容忽視的事是，此遊戲中擁有125種之多富於變化的兵器。自遊戲的進度到戰爭法，均會有所改變。

本書中將簡略介紹，在「超級大戰略」中125 種會出現的部隊原形的實際兵器，及記載了遊戲中兵力的資料。卷末且附載裝備兵器一覽表，作爲了解「超級大戰略」世界的參考資料。

INDEX

F	戰鬪機部隊	6
V	VTOL(垂直起降機)部隊	12
A	攻擊機部隊	14
B/C	轟炸機/支援機部隊	20
H	直昇機部隊	22

●兵器資料表的看法

刊載部隊的基本資料。

① R	② I	③ ①	④ 10	⑤ 40	⑥ 50
⑦ 180$	⑧ 30K	⑨ 60×7			

⑩ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

①兵器型式

②可輸送的兵器型式：能裝配其它部隊上的部隊。

I：I部隊　Q：Q・I部隊　S：地上部隊
X：艦載機(A, F部隊的一部和V・H 部隊 ☞看56頁)
V：V・H 部隊　—：無

③兵器移動模式(請看使用説明書：23頁)

航空機	①	履帶・浮	④	砲	⑦	艦　船	⑩
履帶・潛	②	輪胎・通	⑤	歩　兵	⑧	履帶・輛	⑪
履帶・通	③	輪胎・浮	⑥	鐵　道	⑨		

④移動力。

⑤對空防禦力：對來自航空部隊攻擊的防禦力。

⑥對地防禦力：對來自地上部隊攻擊的防禦力。

⑦生產費：生產一架部隊所用的軍事費。

⑧生產工業力：生產一架部隊所用的工業力。

⑨燃料：普通一次裝載燃料所使用的軍事費。

⑩能製造的國家。

1:USA	(美國)	7:CHINA	(中共)
2:W.GERMAN	(西德)	8:USSR	(蘇俄)
3:BRITAIN	(英國)	9:WARSZAWA	(華沙公約組織)
4:FRANCE	(法國)	10:NATO	(北大西洋公約組織)
5:ISRAEL	(以色列)	11:EAST	(東歐諸國)
6:JAPAN	(日本)	12:BIGINNER	(初學者)



航空部隊

AIR FORCE

CONTENTS

F 戰鬪機 —— 6

V VTOL機 —— 12

A 攻擊機 —— 14

B 轟炸機 —— 20

C 支援機 —— 21

H 直昇機 —— 22

F

F部隊　　戰鬪機

掌握著制空權者！才能在戰爭中獲得勝利！這句話經過第二次世界大戰的證明，成爲一句真理名言。

雖然已經過相當長的一段時間，在現代這句話仍是至真的。而同時擁有速度，對空攻擊力，對空防禦力三項條件的空戰主角，是戰鬪機。

雖然戰鬪機被認爲是在空中無敵，但大部份的戰鬪機對地的防禦力弱，因此對空車輛即成爲對其不利的武器。且戰鬪機的價格較對空車輛昂貴許多，應避免爲對空車輛擊落。

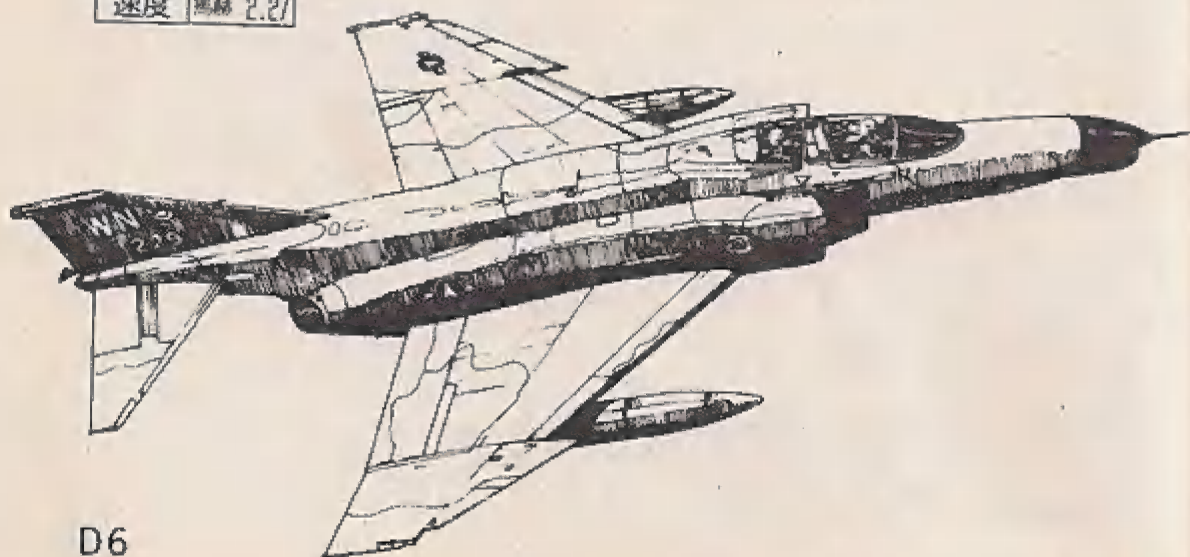
道格拉斯F－4幽靈型(ファントム)

McDONNELL DOUGLAS F-4 PHANTOM II

F			—	①	15	40	10
180$			30K			60×9	
1	2	3		5	6			10		12

是在西歐諸國過去的20年間，佔有極重要地位的戰鬪機。至1990年亦被取代爲航空戰鬪機的主流，是活躍的大型萬能機。原先係爲美國海軍的艦上戰鬪機所開發的，後由於其性能卓越，廣爲各國所採用，總生產數已達5117架，目前仍擬利用其優秀的機能，進行若干改良計劃。

全長	18.60m
全幅	11.79m
速度	馬赫 2.27



格魯曼F－14雄貓式(トムキャット)
GRUMMAN F-14 TOMCAT

F		－	①	15	65	20
400$		35K		60×11		
1						

此戰鬪機是爲取代F－4幽靈型，作爲美國海軍艦上的戰鬪機所開發的特徵是，擁有自動可變翼外，且在其兵器種類中裝備鳳凰飛彈，此種飛彈可同時攻擊距離200 公里遠的6架敵機。目前計劃中的D型，即利用此種機身再裝備加強推動力的引擎。在2000年代時將在第一線口活躍。



全長	18.86m
全幅	19.54m
速度	馬赫 2.34

道格拉斯F－15鷹式(イーグル)
McDONNELL DOUGLAS F-15 EAGLE

F		－	①	15	70	25
350$		40K		80×9		
1		5	6			

F－15鷹式本是美國爲控制空中戰鬪的主要任務所開發的大型戰鬪機，但利用其豐富的性能，亦當作且有地上攻擊裝備的F－15E STRIKE EAGLE 。其擁有的優秀性能是，極強力的引擎，及超越西歐戰鬪機大部份的電子裝備等。因此價格特別貴。

全長	19.50m
全幅	13.08m
速度	馬赫 2.50



F

通用動力公司F－16獵鷹

ファイティングファルコン *GENERAL DYNAMICS F-16 FIGHTING FALCON*

F	—	①	14	75	20
250$		40K		70×5	

1				5					10		12

F－16誕生的原因是，由於美國輕量戰鬪機的計劃。裝備一部大推力的F100 引擎，及具有FLY BY WIRE 方式駕馭裝置。此種機體雖是小型戰鬪機，但裝載量大。此外，尚擁有其它戰機所沒有的９Ｇ旋轉等優秀能力。因爲價錢較便宜，購買的國家也多，生產數且超過F－15。



全長	14.65m
全幅	9.45m
速度	馬赫 2.02

達梭幻象Ⅲ型(ミラージュⅢ)

DASSAULT MIRAGE III

F	—	①	15	35	10
160$		20K		60×5	

			4						10		

和美國的F－104 或蘇俄的米格－21並駕齊驅。自1960的70年代起，即成爲代表性的小型戰鬪機。以三角翼爲特徵，中東戰爭中證明其實力，開始受到今世界的注目，相繼輸出1410架之多予20個國家，雖然目前逐漸從法國空軍上退休。但南美諸國的空軍，正計劃將其改裝爲現代化機型。

達梭幻象F１型(ミラージュF１)

DASSAULT MIRAGE F1

F	—	①	15	50	15
180$		30K		70×5	

			4						10		

爲法國空軍的主力戰鬪機。在幻象型系列中，只有本機不爲三角翼，原因是重視ＳＴＯＬ性能的因素，且由於此種設計，使其活動半徑與運動性增進不少，目前已開始配置新型幻象2000型，作爲空戰能力與對地支援能力，ＳＴＯＬ性的各種性能兼備的戰鬪機。今後，可能亦會被重要。

全長	15.00m
全幅	8.40m
速度	馬赫 2.20

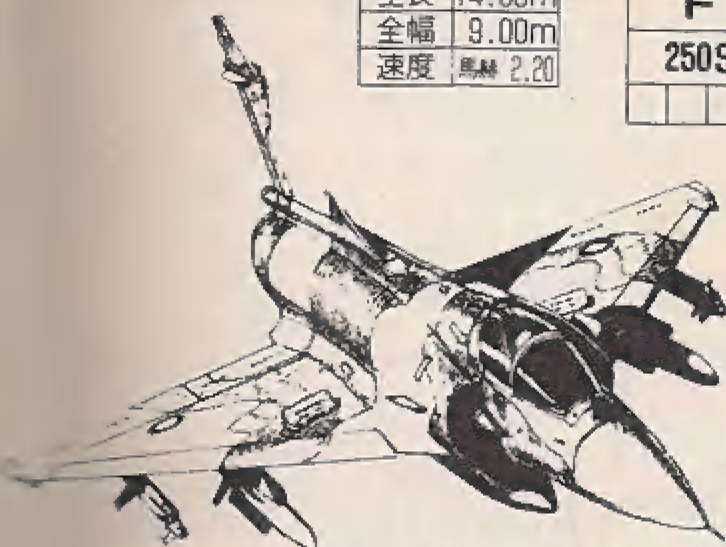


達梭幻象2000型(ミラージュ2000)
DASSAULT MIRAGE 2000

全長	14.35m
全幅	9.00m
速度	馬赫 2.20

F	—	①	15	65	10
250$	40K		50×7		

			4								



和美國的F－16或蘇俄的米格－23並駕其驅。是目前代表性的小型戰鬪機。雖然外表與幻象Ⅲ型相似，但性能卻極不同。由於有FLY BY WIRE 或CCV 技術的大幅改善空中機動力。但因爲有三角翼之故，不適合做對地支援。

巴納維亞200旋風式(トネードADV)
PANAVIA 200 TORNADO

F	—	①	15	50	20
220$	35K		75×7		

		3									

旋風式是由英國，西德，義大利三國共同開發的，MRCA(多目的戰鬪機)，有IDS(阻止攻擊型)與ADV(迎擊型)的二種型式，只有英國配置ADV，及裝配了獵狐者攔截用雷達，強化了IDS較弱的制空力。是世界上最優秀的長距離迎擊機(攔截機)。

IAI幼獅式(クフィルC 7)
IAI KFIR

F	—	①	15	50	10
200$	30K		65×6		

				5							

以法國的幻象Ｖ型爲基本，更換J79引擎，再設計後成爲以色列的國產機。其與幻象型的外形差異，在於空氣入口後方有小的三角翼。推進力約增加了30%，運動性也進步了。本機的性能超越幻象５型。最新的C７型在加強了推進力以後，創造了最高速的馬赫2.3 的記錄。

全長	15.50m
全幅	8.20m
速度	馬赫 2.30



F

瀋陽J-8脊鰭鯨(フィンバック)
SHENYANG J-8 (FINBACK)

F	–	①	15	40	10
150$	35K	60×7			

						7					

1960年代中期中共所開發的。將米格－21改變爲兩個引擎的戰鬥機，此種戰鬥機即J－8 A。雖然輸出力變成二倍，但性能未提高多少，所以再度秘密進行改良，即爲此種J 8 B。但因爲J 8 B的電子設備，中共未產，所以和美國國防部簽約，自美國進口。



全長	21.59m
全幅	9.34m
速度	馬赫 2.20

米高揚・米格－21(魚床)
MIKOYAN MiG-21 (FISHBED)

F	–	①	14	30	0
120$	20K	60×5			

						7	8	9		11	

在世界38個國家的總生產量超過6000架。是共產諸國中最普遍性的機型。1950年代中期本機誕生，較同時代的F-104有若干的優點，但燃料的裝載量少，電子裝備與武器方面較差。已有30年的歷史，本機逐漸到達上限。目前正以新型來取代。



全長	13.46m
全幅	7.15m
速度	馬赫 2.10

米高揚，米格－25(狐猵)
MIKOYAT MiG-25 (FOXBAT)

F	–	①	16	35	5
220$	30K	50×17			

							8			11	

本機是1976年降落在日本北海道函館投奔自由，世界上速度最快的實用戰鬥機。原本爲迎擊美國空軍XB-70 Valkyrie　戰神侍婢式戰略轟炸機所開發的。馬赫 3 級的速度，無法與運動性兩立。當實用上限達馬赫2.8 時，旋轉半徑有好幾公里之大。但本機的許多世界記錄至今仍未被打破。

米高揚，米格－23(鞭苔者)
MIKOYAN MiG-23 (FLOGGER)

F	－	①	15	35	5
170$	25K	50×7			

							8	9		11	

是米格－21的更新使用。進入1970年代即急速的大量生産，是華沙公約組織國的主力戰鬪機。最多可攜帶副油箱至 3 個以蘇俄機而言。是具有優秀的續航距離性能，而本機的特徵在於它的可變翼。使翼退後，超音速時空氣阻力會減少；使翼前進對地上的低空攻擊，可擁有理想的空中特性。翼的關閉約需10秒鐘，此種速度較自由國家的可變翼速度快。



全長	18.15m
全幅	14.25m
速度	馬赫 2.35

米高揚，米格－29(支點式)
MIKOYAN MiG-29 (FULCRUM)

F	－	①	15	65	10
250$	35K	50×9			

							8				

在1988年的法因堡的航空展意外地出現公開蘇俄的新鋭戰鬪機。在機首裝備了高度的脈衝，都卜勒雷達，品質方面亦不輸給西歐戰鬪機，且機動性，加速性均勝過F－18。被認爲具有F－16程度的優秀性能。在機體上有開口部，在地上時關閉主要的空氣入口。使用此開口部，目的是要防止吸入異物所引起對引擎的破壞。

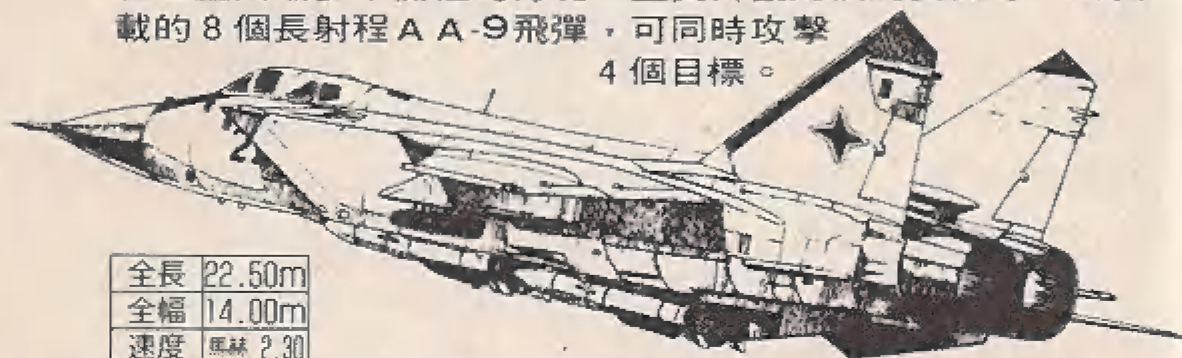


全長	15.50m
全幅	12.00m
速度	馬赫 2.30

米高揚，米格－31（狐猩）
MIKOYAN MiG-31 (FOXHOUND)

F	－	①	15	40	4
300$		40K		60×17	
			8		

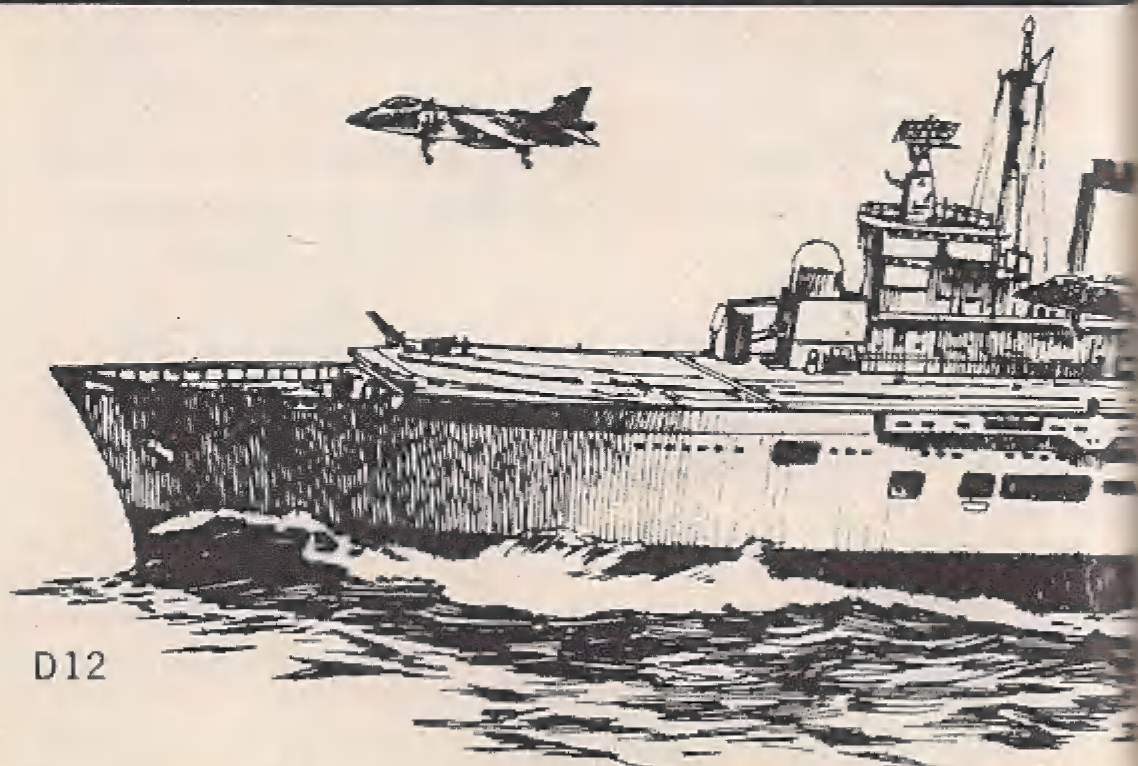
米格－31雖以米格－25爲基礎，但是和米格－25完全不同的新機種。與米格－25的最大差異爲，米格－31是複座型，廢止主翼端多平衡性的方塊，主翼外觀比例的變更等。所裝載的8個長射程ＡＡ-9飛彈，可同時攻擊4個目標。



全長	22.50m
全幅	14.00m
速度	馬赫 2.30

V部隊　VTOL（垂直起飛降落機）

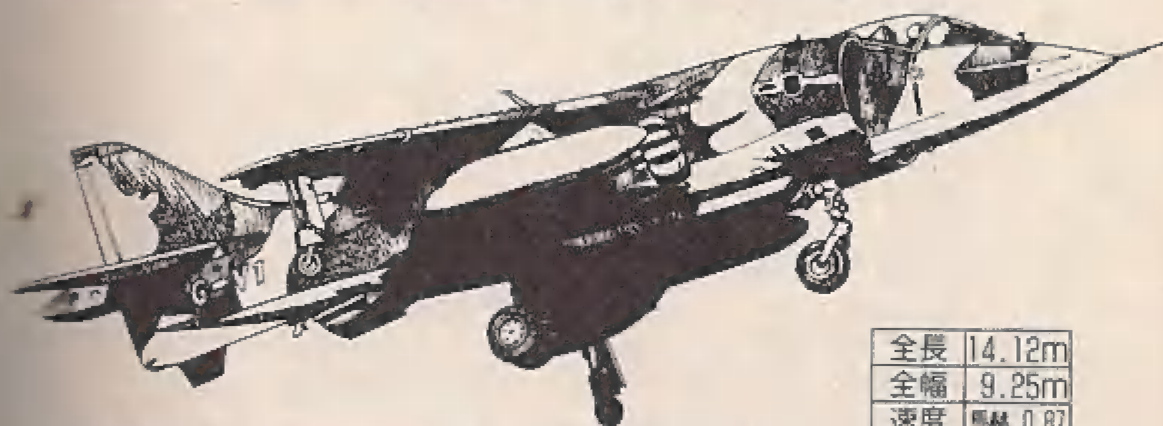
垂直起飛降落機的最大特徵是，可獲得來自地上補給部隊的補給。而且能降落在直昇機航空母艦，航空母艦等。在機場較少的地圖中仍極活躍。但V部隊只有屬於西歐國家的「獵兔犬Ⅱ型（ハリアーⅡ）」，及東歐國家的「僞造者式フォージャー」兩種。可使用的國家有限。



道格拉斯/BAe AV8B獵兎犬(ハリア)Ⅱ型
McDONNELL DOUGLAS-BAe AV8B HARRIER II

V				–		①		12		50	10
180$				30K				45×7			
1		3							10		12

英國製，世界上首次出現實用化的ＶＴＯＬ（垂直起飛降落機）ＡＶ８Ａ獵兎犬型，將其當作基本，由美國的道格拉斯公司與英國ＢＡＥ公司共同開發的。ＡＶ８Ａ獵兎犬Ⅱ型有極大的航行力，與兵器裝載能力。因爲機體在構造上，不具有後方燃燒機，是亞音速機，但獵兎犬型的特徵即在於其飛行中，可改變引擎推進力的無比機動性，對新鋭戰鬪機亦有不可輕視的能力。

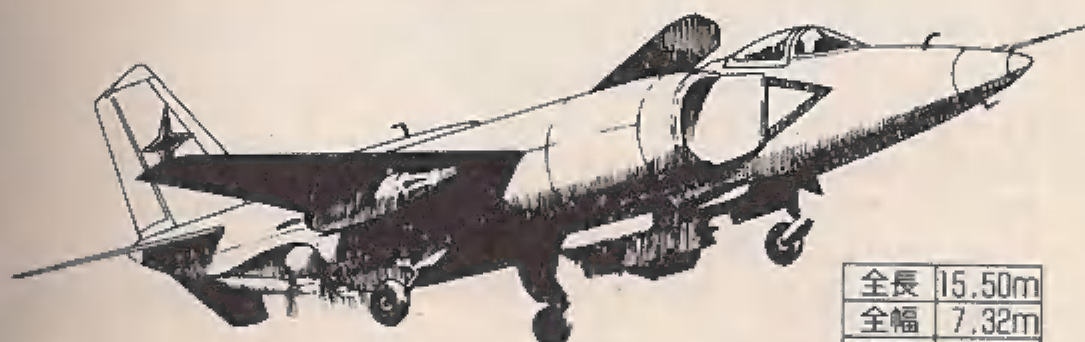


全長	14.12m
全幅	9.25m
速度	馬赫 0.87

雅科布列夫Yak-36/Yak-38僞造者式
(フォージャー) *YAKOVLEV Yak-36/Yak-38 (FORGER)*

V				–		①		12		35	5
140$				20K				40×5			
							8				

繼於英國的獵兎犬／海獵犬，是世界上所使用的第二種實用化的ＶＴＯＬ機。本機是裝載在蘇俄的航空巡洋艦基輔級，和獵兎犬不同。此外，因裝有上昇用的引擎，因此航行的距離變短。且兵器裝載量亦有所限製，被認爲不適宜做爲對地攻擊的武器。但也有人認爲其裝載能力意外的大。武裝是指在翼下有機關砲，火箭彈等各種能裝備於機外的兵器。



全長	15.50m
全幅	7.32m
速度	馬赫 0.81

A部隊　　攻擊機

攻擊機是令所有地上部隊害怕的機種。較攻擊用的直昇機移動力大，可期待其在戰場上的活躍。但對戰鬪機的動態要充分了解

A

道格拉斯，A-4 天鷹式(スカイホーク)
McDONNELL DOUGLAS A-4 SKYHAWK

<table>
<tr><td colspan="3">A</td><td colspan="2">–</td><td colspan="2">①</td><td>12</td><td colspan="2">35</td><td colspan="2">15</td></tr>
<tr><td colspan="4">120$</td><td colspan="4">20K</td><td colspan="4">50×5</td></tr>
<tr><td>1</td><td></td><td></td><td></td><td>5</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>10</td><td></td><td></td></tr>
</table>

是較量小型且有超大兵器裝載量的艦上攻擊機，操作性能佳，且具多用途性，可靠堅固，加上生產成本低廉，這些特徵使其成爲近來難得一見的飛機傑作品。固此自1954和以後的30年間，生產量超過3000架。



全長	12.27m
全幅	8.83m
速度	馬赫 0.96

格魯曼 A-6 入侵者(イントルーダー)
GRUMMAN A-6 INTRUDER

<table>
<tr><td colspan="3">A</td><td colspan="2">–</td><td colspan="2">①</td><td>12</td><td colspan="2">10</td><td colspan="2">25</td></tr>
<tr><td colspan="4">150$</td><td colspan="4">25K</td><td colspan="4">85×7</td></tr>
<tr><td>1</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
</table>

爲了配合超低空的攻擊用兵想思所開發的，全天候型艦上攻擊機。目的爲使用戰術核攻擊，與傳統兵器的局部攻擊。由於是亞音速低空飛行的原因，所以機首是圓形，而複座的駕駛窗是並列配置的最新型F型。雖然已取消生產，今後仍繼續做爲美國海軍及陸戰隊重攻擊部隊的主力。

伏特・A-7 海盜式(コルセア)
VOUGHT A-7 CORUSAIR II

<table>
<tr><td colspan="3">A</td><td colspan="2">–</td><td colspan="2">①</td><td>12</td><td colspan="2">25</td><td colspan="2">25</td></tr>
<tr><td colspan="4">180$</td><td colspan="4">30K</td><td colspan="4">80×5</td></tr>
<tr><td>1</td><td></td><td></td><td>4</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>10</td><td></td><td>12</td></tr>
</table>

爲後繼A－4天鷹型所開發的，主要爲艦上攻擊機用。開發期間爲削減經費，即儘可能利用F－8艦上戰鬪機的配件。同時爲求能小型轉量化，即以此種方針所開發。主要是在提高低速機動性，及強化兵器裝備能力。據說近年來，已開發更換引擎的F型。

費查工業・A-10 雷霆Ⅱ式
FAIRCHILD A-10 THUNDERBOLT II

A	–	①	10	10	40
180$		35K		60×7	

1											12

A－10是地上部隊近距離支援攻擊專用的攻擊機。能裝載大量兵器，及做長時間的作戰行動。在低空中，有優秀的運動性，加強了對槍彈防禦力的設計。在主翼裝載的兵器有飛彈，炸彈等５種武器。而對戰車攻擊用的主要兵器是，機首30mm口徑的火神炮。此種機關砲是航空機所裝載的機關砲中最強力的機關砲。



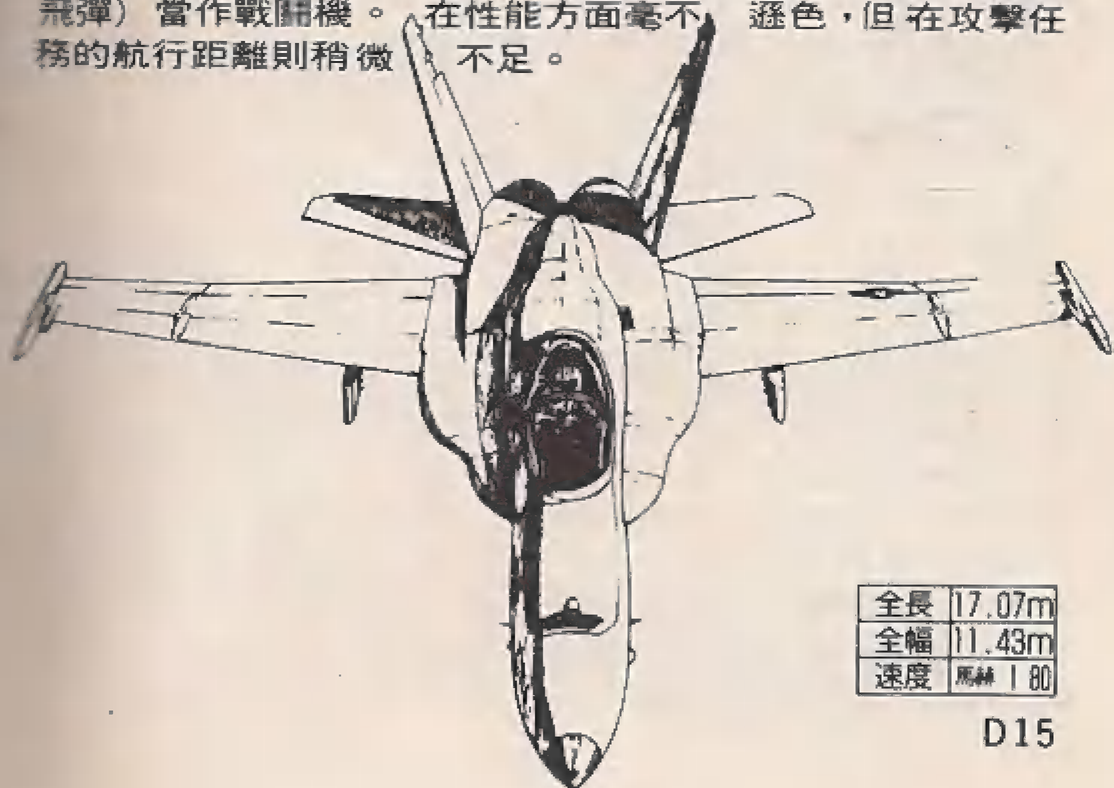
全長	16.30m
全幅	17.50m
速度	706km/h

道格拉斯・F/A-18 大黃蜂式
McDONNELL DOUGLAS F/A-18 HORNET

A	–	①	13	60	25
250$		40K		55×9	

1									10		

在美國海軍內，成爲協助F－14的戰鬪機。亦做爲A－7攻擊機的後繼機。採用艦上戰鬪機／攻擊機。兵器的裝載量大，和競爭的F－16A/B不同。可使用雷達導向飛彈（麻雀飛彈）當作戰鬪機。在性能方面毫不遜色，但在攻擊任務的航行距離則稍微不足。



全長	17.07m
全幅	11.43m
速度	馬赫1.80

通用動力公司F-111型土豚式
GENERAL DYNAMICS F-111

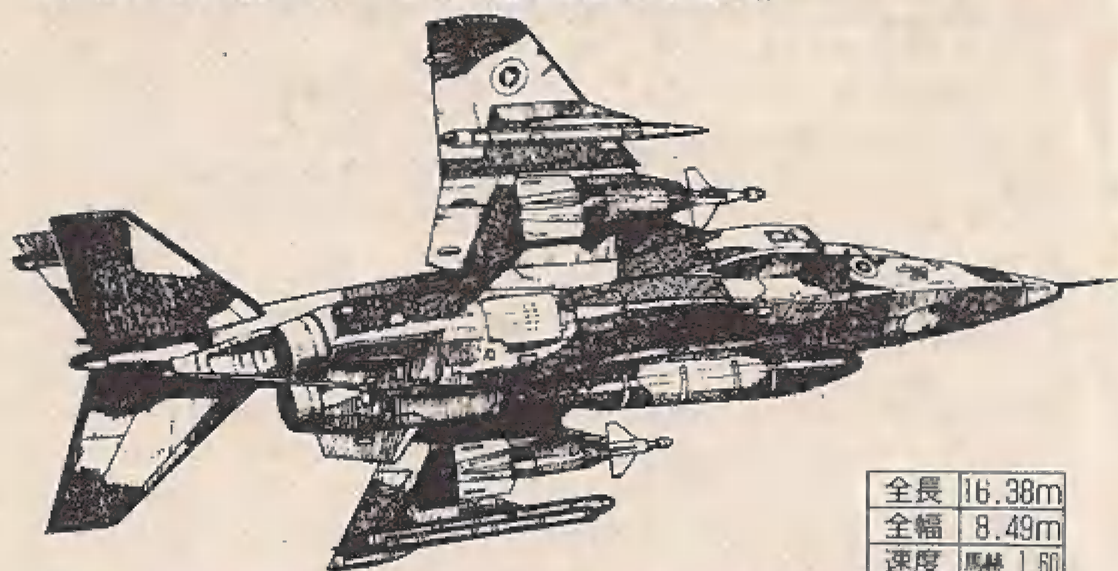
<table>
<tr><td colspan="2">A</td><td colspan="2">—</td><td colspan="2">①</td><td colspan="2">15</td><td colspan="2">30</td><td colspan="2">15</td></tr>
<tr><td colspan="4">300$</td><td colspan="4">30K</td><td colspan="4">105×11</td></tr>
<tr><td>1</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
</table>

以世界上第一架實用可變翼機而聞名。美國空軍的戰鬪攻擊／戰略轟炸機。全備重量超過40噸的機體，雖説是戰鬪機，但對空中戰不拿手。主要的任務是對敵地的內部侵略，做對地攻擊。爲近距離轟炸機。利用此能力且 製造了將主翼大型化的戰略轟炸機ＦＢ－111。

SEPECAT 美洲虎(ジャギュア)
SEPECAT JAGUAR

<table>
<tr><td colspan="2">A</td><td colspan="2">—</td><td colspan="2">①</td><td colspan="2">13</td><td colspan="2">35</td><td colspan="2">15</td></tr>
<tr><td colspan="4">160$</td><td colspan="4">30K</td><td colspan="4">65×5</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td>3</td><td>4</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
</table>

由英、法兩國共同發展的戰術支援戰鬪機，英國空軍的美洲虎Ｓ型，其任務是在機場突襲敵軍的航空主力，及在北海的艦船攻擊。法國空軍的美洲虎Ａ型，是負責粉碎戰略轟炸機進路上的對空火網，及確保後繼部隊的基地安全。在草地機場仍易於使用ＳＴＯＬ(垂直起飛降落機)。



全長	16.38m
全幅	8.49m
速度	馬赫 1.60

達梭，超級軍旗式(Ｓ・Ｉタンダール)
DASSAULT SUPER ETENDARD

<table>
<tr><td colspan="2">A</td><td colspan="2">—</td><td colspan="2">①</td><td colspan="2">12</td><td colspan="2">35</td><td colspan="2">15</td></tr>
<tr><td colspan="4">150$</td><td colspan="4">20K</td><td colspan="4">50×7</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td>4</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
</table>

在福克蘭戰役中，和飛魚飛彈一同揚名的法國艦上戰鬪機，並取代了舊式化的十字軍式戰鬪機，從事艦隊的防空機體。但實際上的主要任務是對地對艦的攻擊。在新的航空母艦上，戴高樂預定以配備拉法爾海軍型，取代落伍的本機。

D.B/D TA501 阿爾法式
(アルファジェット) *DASSAULT-BREGUET-DORNIER TA501 ALPHAJET*

A	—	①	11	5	10
120$		25K		40×5	

	2										

由西德與法國共同發展，而與英國空軍的ＢＡＥ鷹式齊名，代表性的練習／輕攻擊機。西德是當成地上攻擊機（Ａ型）使用，法國則做爲練習機（Ｅ型）使用。作爲攻擊機的特徵是，小型的ＳＴＯＬ性和優秀的運動性，及長程的航行距離。生產方式則是西德與法國以50：50的方式分担。

洛克希德F-104星式（スターファイター）
LOCKHEED F-104 STARFIGHTER

A	—	①	14	35	10
150$		20K		65×5	

	2								10		

此種戰鬪機一出現，即創下高度27,813公尺，速度每小時2,259 的世界記錄。被認爲是「最後的有人戰鬪機」的傑作戰鬪機，所製造的各種代表性機型，主要是供給北大西洋公約組織諸國，超音速加速爬升的上昇性能，至今仍是一流的，但是不適合當作與戰鬪機對戰。由於結構的疲勞等問題，目前呈退役狀態。



全長	16.68m
全幅	6.69m
速度	馬赫 2.20

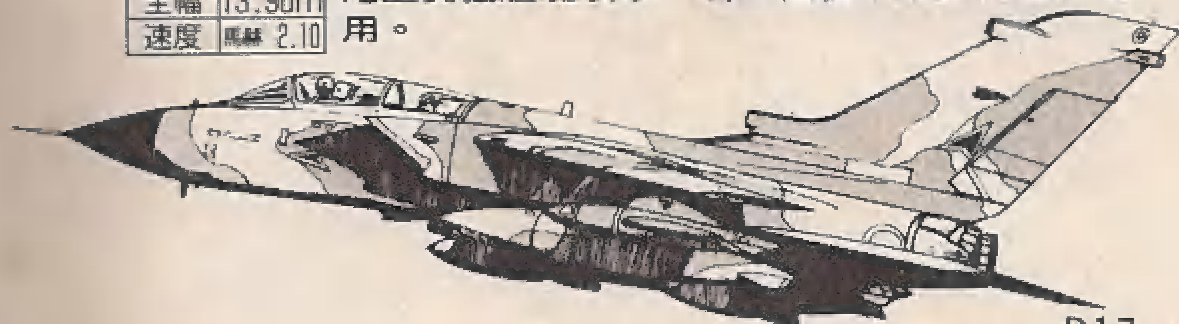
巴納維亞 200 旋風式（トーネードIDS）
PANAVIA 200 TORNADO

A	—	①	14	25	15
200$		30K		70×7	

	2								10		

旋風型是爲能擁有長距離的航行力，優秀ＳＴＯＬ性能，富於變化的兵器，精密的全天候航行法，及攻擊兵擊兵器等特性，所開發的戰鬪攻擊機。後來且開發了以攔截爲任務的ＡＤＶ，過去稱爲IDS。基本型的IDS 是做爲地上支援艦艇攻擊，制空任務中較多用途的使用。

全長	16.70m
全幅	13.90m
速度	馬赫 2.10



三菱 F-1
MITSUBISHI F-1

A		–		①		13		35		15	
160$				25K				50×7			
					6						

將T－2練習機改良的日本製支援戰鬪機。機體受到美洲虎攻擊機的設計影響極大。其外型與引擎和美洲虎一樣具有相同的規格。原先是做爲練習所製造的，後來即轉變爲戰鬪機，因而產生各種問題，但在性能方面並不輸給美洲虎型。



全長	17.85m
全幅	7.88m
速度	馬赫 1.60

南昌 Q-5型 番攤(ファンタン)
NANCHANG Q-5 (FANTAN)

A		–		①		13		25		15	
140$				25K				45×5			
						7					

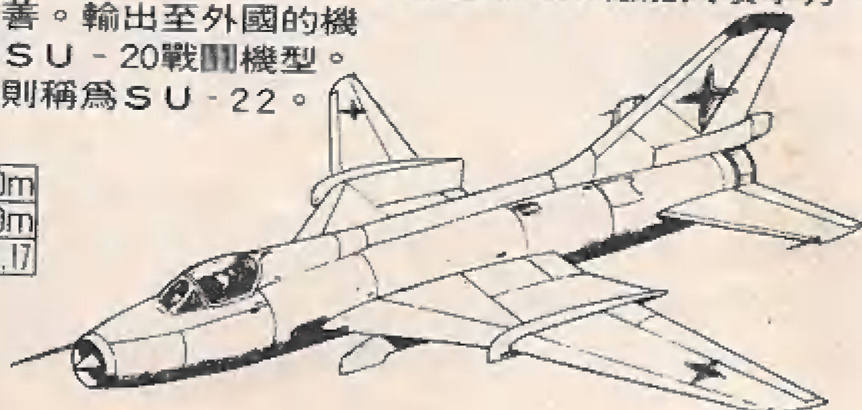
Q－5是由中共所開發最初期的正式軍用機。是以J－6(米格－19)爲基礎，加以改良設計的地上攻擊用戰鬪機。主要的變更是機首加長成圓形，在機體側部置左右的空氣吸入口，並在機體內部裝設炸彈倉，變成另一種機型，即輸出型A－5。主要輸出予巴斯基坦。

蘇凱 Su-17 裝配匠式C型
SUKHOI Su-17 (FITTERC)

A		–		①		14		20		15	
140$				25K				65×7			
							8	9		11	

SU－17是在SU－7的機體組合了可變退後翼。雖說是可變翼，但僅只外翼部份約四公尺全活動，並非正式的可變翼。本機的可變翼是將SU－7的起飛降落性能與攻擊力，廉價的改善。輸出至外國的機種則稱爲SU－20戰鬪機型。而簡易型則稱爲SU－22。

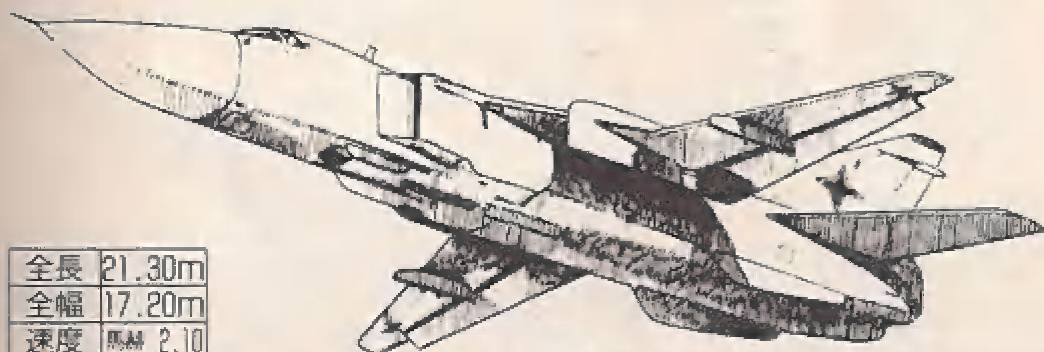
全長	15.40m
全幅	14.00m
速度	馬赫 2.17



蘇凱 Su-24 （舞劍者）
SUKHOI Su-24 (FENCER)

<table>
<tr><td colspan="2">A</td><td colspan="2">–</td><td colspan="2">①</td><td colspan="2">14</td><td colspan="2">20</td><td colspan="2">15</td></tr>
<tr><td colspan="4">250$</td><td colspan="4">30K</td><td colspan="4">70×13</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>8</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
</table>

ＳＵ－24在外觀或用途上，和美國的Ｆ－111 有許多共同點的地上攻擊機。容量較Ｆ－111 爲小，但其大量的機內燃料可使其做相當距離的航行。本機經過裝備後，蘇俄的戰術攻擊力將特別加強。但在兩伊戰爭中出現此種機型的中型轟機的弱點，逐漸的移交給長距離的航空機能。



全長	21.30m
全幅	17.20m
速度	馬赫 2.10

蘇凱 Su-25 （蛙脚）
SUKHOI Su-25 (FROG FOOT)

<table>
<tr><td colspan="2">A</td><td colspan="2">–</td><td colspan="2">①</td><td colspan="2">11</td><td colspan="2">15</td><td colspan="2">30</td></tr>
<tr><td colspan="4">180$</td><td colspan="4">35K</td><td colspan="4">55×9</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>8</td><td>9</td><td></td><td></td><td></td></tr>
</table>

ＳＵ－25的任務即近距離支援，是接近於Ａ－10的蘇俄版。但用兵思想則與蘇俄有極大的差異。對於近距離支援機，美國重視其是否有強大的攻擊力，蘇俄則是以廉價的輕攻擊力機體，大群的攻擊爲目的。因此本機的運動性好，接近於有限裝載力的 Coin 機性格。

米高揚，米格－27（鞭苔者D/J）
MIKOYAN MiG-27 (FLOGGERD/J)

<table>
<tr><td colspan="2">A</td><td colspan="2">–</td><td colspan="2">①</td><td colspan="2">13</td><td colspan="2">25</td><td colspan="2">10</td></tr>
<tr><td colspan="4">160$</td><td colspan="4">30K</td><td colspan="4">65×7</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>8</td><td>9</td><td></td><td>11</td><td></td></tr>
</table>

係將多用途的戰鬥機米格－23，改變爲戰術性支援攻擊機的機種。其機體和後方燃燒機等各部份簡化，但武器裝載能力提高許多，機體下方有３處位置，與主翼固定部份左右個別有二個地方（懸吊接續部），可配備６噸多的兵器。大幅提高了對地的攻擊力。

A

B部隊　　爆擊機／轟炸機

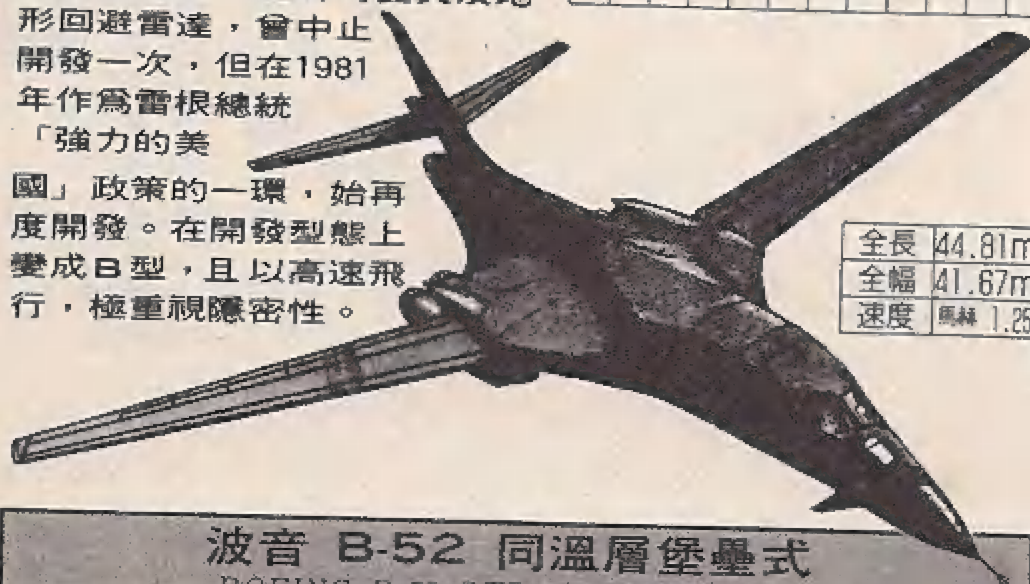
唯一能對建築物，橋樑等地型進行轟炸的部隊／雖然每一架轟炸機的平均價格極昂貴，但其所擁有的使用法，勝過任何一種部隊。

B

洛克威爾 B-1
ROCKWELL B-1

B	—	①	13	70	60
1000$	100K		160×19		
1					

作爲B－52的後繼機所開發的，美國超音速大型戰略轟機。以開發爲可低高度高速侵入攻擊爲目的，擁有可變翼及地形回避雷達，曾中止開發一次，但在1981年作爲雷根總統「強力的美國」政策的一環，始再度開發。在開發型態上變成B型，且以高速飛行，極重視隱密性。



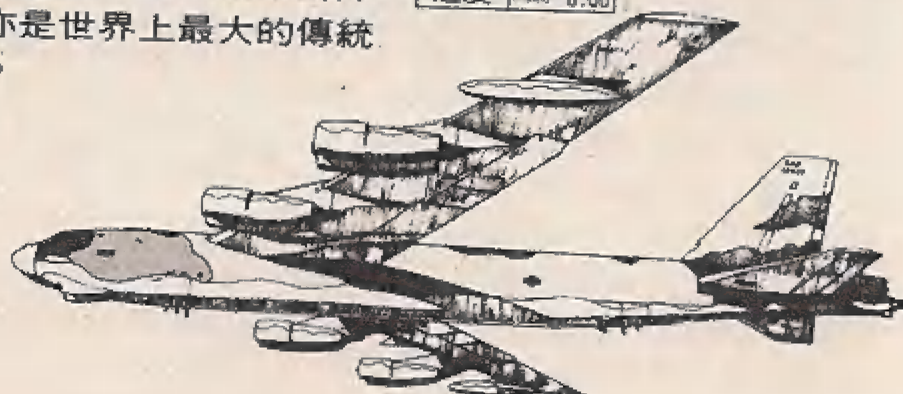
全長	44.81m
全幅	41.67m
速度	馬赫 1.25

波音 B-52 同溫層堡壘式
BOEING B-52 STRATOFORTRESS

B	—	①	12	0	40
600$	70K		190×19		
1					

全長	49.10m
全幅	56.40m
速度	馬赫 0.95

象徵戰略航空軍用的巨人轟炸機。最初是做爲裝載100 噸級氫彈的戰略轟炸機所開發的。F型以下是裝載了四個氫彈機型。以後則作爲飛彈母機使用。在越戰時，投入集中轟炸任務，亦是世界上最大的傳統轟炸機。



屠波列夫 Tu-26(Tu-22M)逆火式
(バックファイア) *TUPOLEV Tu-26(Tu-22M) (BACKFIRE)*

B		—	①	13	20	50					
500$			80K				130×15				
							8				

1969年美國偵查衛星，在亞細亞中央的喀山上屠波列夫廠內，發現2架原型機。爾後，，至1975年始以每個月30架的速度大量生產。配備於空軍遠距離航空隊與海軍航空部隊，在SALT（美蘇戰略兵器限制協定）中認爲，是戰略兵器或中距離轟炸機的意見分岐。後來經美蘇協定爲中距離轟炸機。



全長	42.50m
全幅	34.50m
速度	馬赫 1.8

B
C

C部隊　支援機

對航空部隊爲支援性的機種。因其防禦力較弱，應儘量和戰鬪機一起使用。

輸送機(ユソウキ)
TRANSPORT PLANE

C		$	①	10	0	0					
200$			40K				80×15				
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	

雖然可以輸送一切地上部隊，但只能在機場上運用。因此在機場較少的地圖上操作時，可能會產生困難。但是移動力較其它的輸送部隊大。在前線的遠方戰場極方便，但因沒有防禦力，因此對空部隊或對空車輛部隊，要常注意。

補給機(ホキュウキ)
SUPPLY PLANE

C		—	①	11	0	0					
600$			40K				90×15				
1		3		5			8				

在機場少的地圖，或敵人的佔領地，要展開航空的部隊時，如果沒有燃料的補給場所時，此機會極活躍。而附近有此種部隊時，勿帶油箱，而應攜帶炸彈或飛彈較好，但此種部隊完全沒有防禦力，所以要避免遭遇敵人的攻擊。

H部隊　直昇機

直昇機和ＶＴＯＬ一樣可由補給部隊補給。能裝載在直昇機航空母艦或航空母艦上。但最大的優點在它的價格。如果要將步兵送到戰場去，以輸送機或登陸艦輸送，不如以直昇機運輸，因價格較宜。攻擊直昇機亦同，較普通的戰車或攻擊機性能更強，但須注意，對於戰鬥機或對空車輛沒有防禦力。

貝爾 204/205/212/UH-1 北美土人式
(イロコイ) *BELL 204/205/212/UH-1 IROQUOIS*

H	I	①	7	0	5
20$		15K		42×5	
1 2		5 6		10	12

作爲美國陸軍的中型多用途直昇機設計。至目前爲止，各型生產數合計，此種渦輪直昇機已超過11000 架。特別是可以裝載12個機員的D型或H型，在越戰中非常活躍。ＵＨ－１系列的特徵是，構造簡單，信賴性高及容易保養，可作任何的機體。

希科爾斯基UH-60/S-70 黑鷹
SIKORSKY UH-60/S-70 BLACK HAWK

H	I	①	8	5	20
60$		20K		60×6	
1					

爲美國陸軍ＵＴＴＡＳ（多用途戰術輸送機）所採用的直昇機，做爲ＵＨ－１的後繼機，使用在戰術輸送或護送受傷者，較ＵＨ－１的安全性或飛行性高，迴轉部門雖被23mm的機關砲彈擊中，仍能繼續飛行約30分鐘，且裝載ＡＴＭ後，亦可做爲攻擊直昇機使用。



全長	15.26m
全高	3.76m
速度	296km/h

貝爾 209/AH-1（海）眼鏡蛇
(ヒュイコブラ) *BELL 209/AH-1 HUEY(SEA)COBRA*

H	–	①	7	10	30
60$		15K		51×5	

1				5	6						12

在越戰中爲護衛美國陸軍的大型輸送直昇機，自UH－1B／C所研究開發的攻擊直昇機。在機首有S型的武器，砲座可裝備20㎜機關砲。在機體兩側的短翼還可裝置TOW約8發，此種短翼也協助了本機高速化。最新改良型，W型，對最新的阿帕契型，在某一方面有匹敵的能力。



全長	13.59m
全高	3.68m
速度	315km/h

道格拉斯 77/AH-64阿帕契型(アパッチ)
McDONNEL DOUGLAS 77/AH-64 APACHE

H	–	①	8	15	50
80$		25K		48×7	

1											

1984年爲美國陸軍的AAHL(先進攻擊直昇機)所採用的攻擊直昇機，特徵是加強存活性的設計(不易被擊落)。主要廻轉部的鋼板，雖有一半被直擊彈貫通，或機體被23㎜的機關砲彈擊中，仍可繼續飛行。武裝時可在機首裝備30㎜連鎖槍，及短翼固定處可裝置對戰車攻擊的飛彈地獄之火，16發。

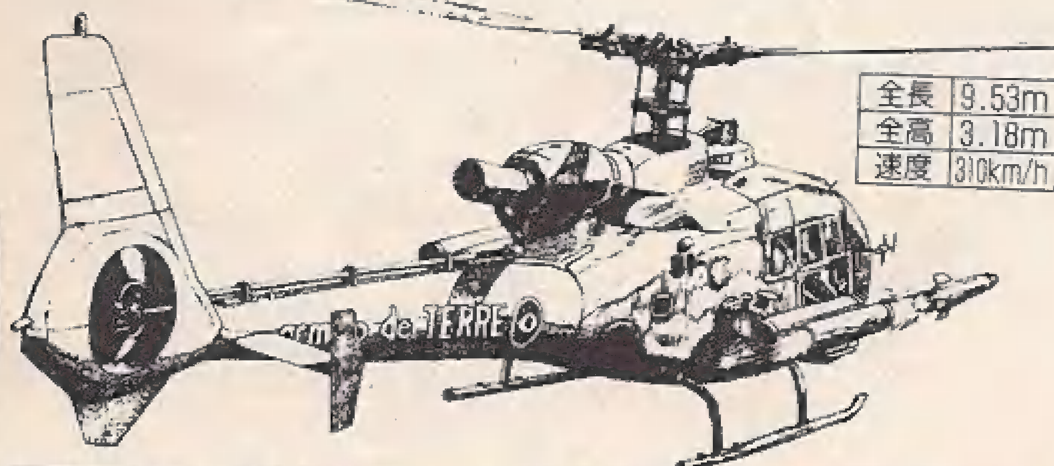


全長	14.68m
全高	3.86m
速度	365km/h

艾洛史巴希爾 SA341/342 瞪羚(ガゼル)
AEROSPATIALE SA341 342 GAZELLE

H	–	①	8	0	20						
60$	15K	76×2									
		3	4								

具有高速和航行距離長的飛行性能，爲法國民間的小型多用途直昇機。尾部被稱爲「費尼斯特龍」的廻轉機爲其最大的特徵。目的爲防止此部份的故障，以提高安全性，由法國陸軍所製作的342M ，裝備了HOT對戰車飛彈4發，和20mm機關砲，作爲攻擊直昇機使用。



全長	9.53m
全高	3.18m
速度	310km/h

波音・巴特V114/CH-47契努克型
(チヌーク) *BOEING-VERTOL V114/CH-47 CHINOOK*

H	Q	①	7	0	15						
80$	30K	42×19									
1		3			6						

美國陸軍的串列廻轉器形成的大型輸送直昇機。契努克的初期型是在越戰中使用，活躍於直昇機轟炸作戰中，最新的改良型D型，其裝載量約較初期型增加三倍。在性能上，可運輸4名兵員，外部裝載量爲12,700公斤，亦可降落在水面上，且存活性高。



全長	15.54m
全高	5.68m
速度	295km/h

西地WG-13山貓(リンクス)
WESTLAND WG.13 LYNK

<table>
<tr><td colspan="2">H</td><td colspan="2">I</td><td colspan="2">①</td><td colspan="2">8</td><td colspan="2">10</td><td colspan="2">20</td></tr>
<tr><td colspan="4">30$</td><td colspan="4">20K</td><td colspan="4">54×4</td></tr>
<tr><td></td><td>2</td><td>3</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>10</td><td></td><td></td></tr>
</table>

由英、法兩國共同開發的中型多用途双渦輪引擎直昇機。陸軍的多用途型可裝備各種武擊武器・海軍型則可裝備對潛任務的兵器。英國陸軍對戰車車攻擊用的直昇機是在機首下方裝備了22㎜的機關砲，有固定短翼 ATM8　發，亦可輸送兵力。



全長	12.06m
全高	3.50m
速度	333km/h

MBB BO 105(PAH-1)
MBB BO 105(PAH-1)

<table>
<tr><td colspan="2">H</td><td colspan="2">—</td><td colspan="2">①</td><td colspan="2">7</td><td colspan="2">0</td><td colspan="2">20</td></tr>
<tr><td colspan="4">60$</td><td colspan="4">15K</td><td colspan="4">54×3</td></tr>
<tr><td></td><td>2</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
</table>

是西德陸軍當作對戰車攻擊機ＰＡＨ－１所採用的民間小型双引擎直昇機。座艙內部可坐５個人，操作的反應快，有像固定翼機一般的運動性。ＰＡＨ１是在機體裝備了６發ＨＯＴ對戰車的飛彈。目前正爲將於1990年代中期誕生的ＰＡＨ－２進行改良化。

艾洛斯巴希AS332超級美洲豹
(シュペルピューマ) *AEROSPATIALE AS332 SUPER PUMA*

<table>
<tr><td colspan="2">H</td><td colspan="2">I</td><td colspan="2">①</td><td colspan="2">8</td><td colspan="2">10</td><td colspan="2">15</td></tr>
<tr><td colspan="4">30$</td><td colspan="4">20K</td><td colspan="4">87×6</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td>4</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
</table>

以ＳＡ332 爲基礎所開發的。爲法國民間的大型輸送直昇機。有飛行特性及維護性，作爲軍用，因而改良並提高其存活性。分爲標準型與長筒型。長筒型332 ㎜，可載25個兵員，海軍性的332　F可裝備驅邪飛彈，日本且採購３架，做爲政府專用機。



全長	15.52m
全高	4.92m
速度	304km/h

密爾 Mi-24 雌鹿式(ハインド)
MIL Mi-24 (HIND)

H				I		①		8		10	40
70$				20K				70×7			
							8	9			

蘇聯最初的攻擊／輸送複合直昇機，雌鹿的任務是，在空中攻擊制壓。將兵員降落在此處，再制止對此地地上敵人的反擊，將初期的A型發展，即成爲擁有超低空飛行，空中攻擊能力的直昇機，D型。D型機首的下面裝備了格林機關砲，在固定短翼可裝火箭彈或飛彈。



全長	18.50m
全高	4.25m
速度	320km/h

密爾 Mi 臀腰式(ヒップ)
MIL Mi-8 (HIP)

H				Q		①		7		5	10
25$				15K				50×8			
							8	9		11	

是蘇俄的軍用主力直昇機。量產達10,000架的運輸直昇機。載重量達4噸以上，武器裝在在機體左右的Pylon上，可裝配32發的火箭彈，或6個250公斤重的炸彈。近年來更換了引擎，開發了總重量12,900公斤的臀腰H型(Mi-17)。



全長	18.17m
全高	5.65m
速度	250km/h



地上部隊

ARMY CONTENTS

P 戦　　　車 —— 28
R 對空車輛 —— 34
S 裝甲車輛 —— 41
M 兵員輸送車輛 —— 44
U 自走砲 —— 48
Q 牽引砲 —— 52
T 非裝甲車輛 —— 52
E 鐵　　　路 —— 53
I 步　　　兵 —— 54

P部隊　　戰車

如果說空中的主角是戰鬪機，那麼陸地上的主角一定是戰車。所擁有的對地攻擊力或對地防禦力，均較其它的地上部隊優秀，但是同時擁有對空攻擊力，和防禦力的戰車，單獨行動時即成爲航空部隊的好目標，說不定是會變成致命傷。因爲佔有大戰略中極重要的位置，因此運用時宜小心使用。

克勞斯馬費・豹型(レオパルド) I A4
KRAUSS MAFFEI LEOPARD1 A4

P		–	②	6	10	40				
45$			15K			60×3				
	2							10		

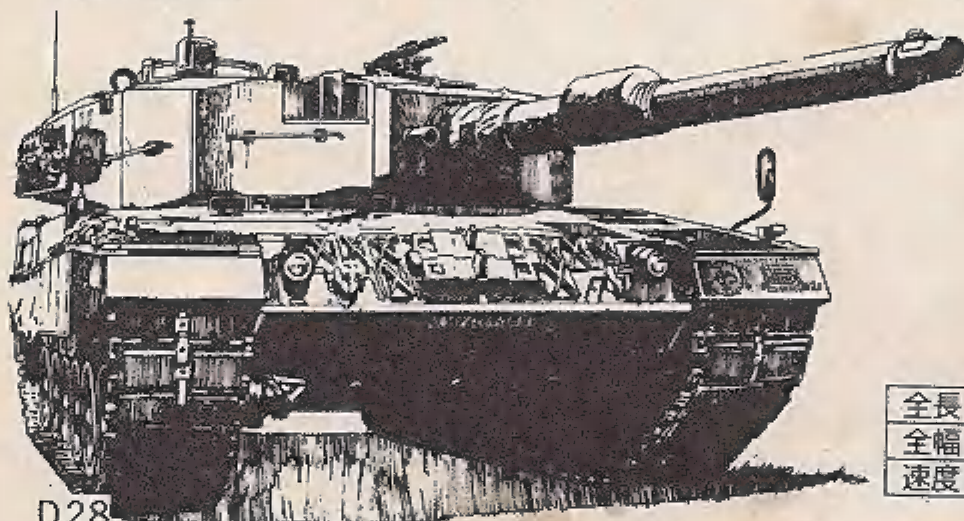
豹型1是和M60，酋長，AMX－30同時代的戰車，爲西德在大戰後首次開發的主力戰車。A 4型在外觀上，取代了鑄造的初期的砲塔，裝備了塡空裝甲的焊接型砲塔和A 3型一樣。但是裝載器材一更新即提高了主砲的命中精度。在同係列中且爲最高的戰鬪力。

克勞斯馬斯・豹型(レオバルド)2
KRAUSS MAFFEI LEOPARD2

P		–	②	7	20	60				
65$			20K			55×3				
	2									

使用120 mm砲和最新的射擊控制裝置，及使用特殊裝甲。被認爲是世界最強的戰車，是西德的主力戰車。

最大特點是以垂直面所構成的方形砲塔，及塡空裝甲和特殊裝甲組砲。主砲也使用44口徑120 mm的滑腔砲，彈藥則使用燒盡彈殼。



全長	9.61m
全幅	3.70m
速度	72km/h

通用動力公司・M1A1・亞伯罕
GENERAL DYNAMICS M1A1 ABRAMS

P		－	②	7		20	65		
65$		20K				44×9			
1								10	12

克萊斯勒公司所開發的美國陸軍的新型主力戰車。作爲M60的後繼車，爲擁有優秀的攻擊力，機動力與殘存性所設計的，在引擎上採用氣體渦輪，是新設計，但燃料消耗會增加。A 1 型的主砲改裝爲120 mm滑腔砲，將過去的複合裝甲再加上惡化鈾的裝甲，強化了攻擊及防禦力。



全長	9.76m
全幅	3.65m
速度	70km/h

克萊斯勒・M60A3
CHRYSLER M60A3

P		－	②	5	10	45				
45$		15K			50×4					
1				5				10		

M60是爲對抗蘇俄T54戰車所開發的美國陸軍主力戰車。係以當時的主力戰車M48A 2爲基礎，採用柴油引擎，或高NBC防禦力的方式改良。

A 3型是最終大量生產型，在射擊控制裝置使用雷射測遠機，裝配了Passivs的暗視裝置。增強了夜間的戰鬪力。



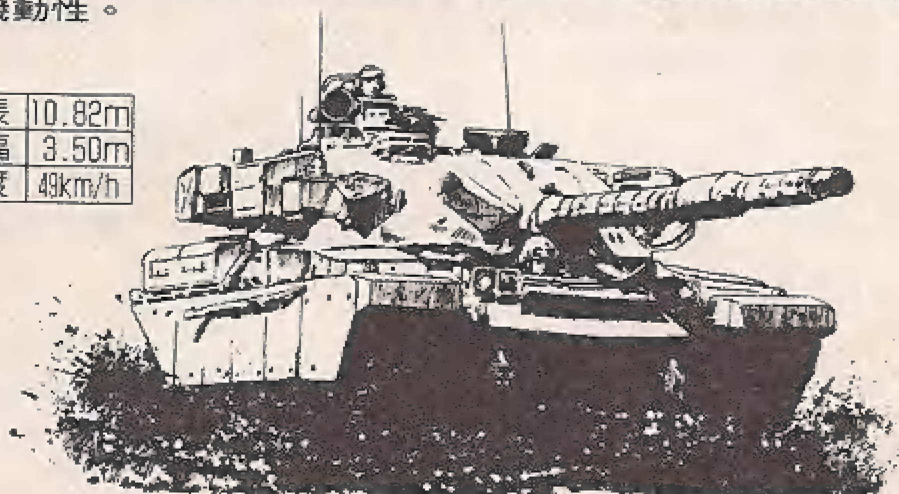
全長	9.44m
全幅	3.63m
速度	48km/h

ROF/畢大斯 FV420/ 酋長型 MK-5
(チーフテン) *ROF/VICKERS FV4201 CHIEFTAIN MK-5*

P		—	③	5	10	55
50$		15K		45×3		
		3				

作爲百夫長中型戰車和淡黃色型重戰車的後繼車所開發的，是英國主力戰車。1961年公開的當時，即因擁有56口徑120 mm的長砲及重裝甲而受到注目。其能力在目前而言，仍能在任何的第一線戰鬪上使用。MK 5 型是裝備了720 馬力的引擎和雷射測遠機，連主砲亦換新，但變的超重因而犧牲了機動性。

全長	10.82m
全幅	3.50m
速度	49km/h



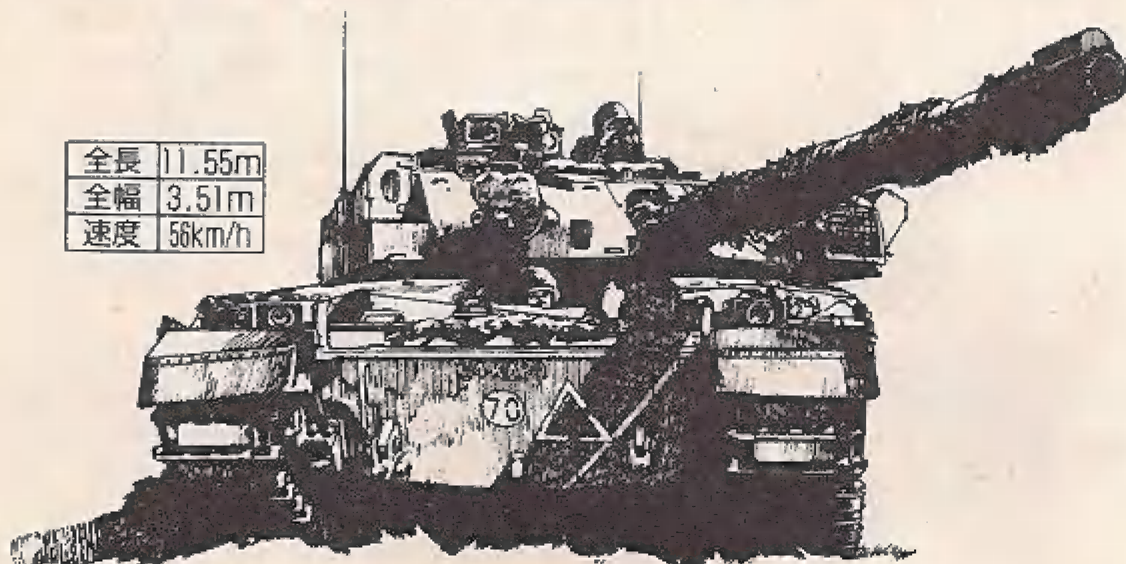
P

ROF挑戰者(チャレンジャー)
ROF CHALLENGER

P		—	③	6	20	70
70$		20K		43×3		
		3				

挑戰者是1983年爲做酋車戰車的後繼車，爲英國陸軍的主力戰車。雖然主砲一樣，使用複合裝甲和填空裝甲，防禦力提高且重量變成65噸，成爲目前所使用的戰車中重量最重的戰車。但1200馬力使其有輕快的機動性。

全長	11.55m
全幅	3.51m
速度	56km/h

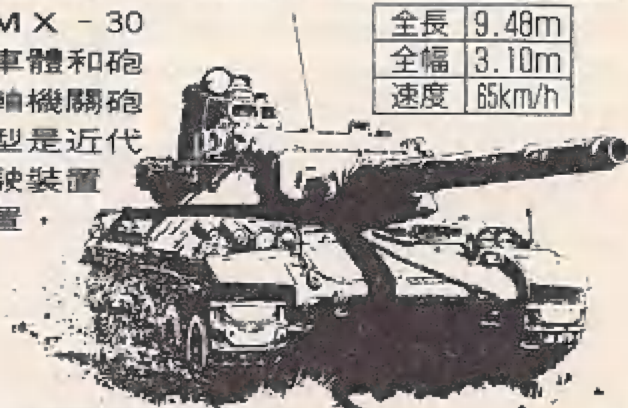


伊西・列・默里諾 AMX-30B2
D'ISSY-LES-MOULINEAUX AMX-30 B2

<table>
<tr><td colspan="2">P</td><td colspan="2">–</td><td colspan="2">②</td><td colspan="2">6</td><td colspan="2">10</td><td colspan="2">35</td></tr>
<tr><td colspan="4">50$</td><td colspan="4">15K</td><td colspan="4">50×3</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td>4</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>10</td><td></td><td></td></tr>
</table>

依照1960年代法國、西德、義大利共同開發的北大西洋公約組織標準戰車的協定，法國所製造的戰車。雖然協定中被廢棄，但法國開發的ＡＭＸ－30，具有法國戰車的鑄造車體和砲塔，裝載105 mm砲及同軸機關砲，亦可對空射擊。Ｂ 2型是近代化的改良型，引擎、行駛裝置等改良，及設計控製裝置，強化了夜間的戰鬥力。

全長	9.48m
全幅	3.10m
速度	65km/h



ROF畢卡斯・雷蘭・百夫長・以色列型
ROF/VICKERS/LEYLAND CENTURION ISRAEL TYPE

<table>
<tr><td colspan="2">P</td><td colspan="2">–</td><td colspan="2">②</td><td colspan="2">4</td><td colspan="2">10</td><td colspan="2">45</td></tr>
<tr><td colspan="4">35$</td><td colspan="4">10K</td><td colspan="4">30×4</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td>5</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>10</td><td></td><td></td></tr>
</table>

自1943年開始設計以來，即做了各種改良。目前亦在許多國家內使用的英國製長壽戰車，輸出至以色列國後，有大幅度的改良，最近亦參加了黎巴嫩戰爭。主要改良的部份是更換了引擎，裝配活動裝甲，因此增加了機動力與防禦力。

IMI 梅爾卡巴(メルカバ) MK.2
IMI MELKAVAMk.2

<table>
<tr><td colspan="2">P</td><td colspan="2">1</td><td colspan="2">③</td><td colspan="2">5</td><td colspan="2">20</td><td colspan="2">60</td></tr>
<tr><td colspan="4">60$</td><td colspan="4">20K</td><td colspan="4">50×4</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td>5</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
</table>

自1967年開始設計，採納第四次中東戰爭的經驗所製造的以色列主力戰車，在設計上特別重視防禦力和乘員人命。引擎設置在車體前部，使用双層裝甲，在裝甲間裝置燃料，可說是人口少的以色列式結構。



全長	8.63m
全幅	3.72m
速度	46km/h

三菱・61式戰車
MITSUBISHI TYPE 61 TANK

P	—	③	5	10	30
45$		10K		30×4	

					6						

主要做爲已經舊式化的美軍供應戰車的後繼車。是戰後首次在國內發展的自衛隊主力戰車。參考了美國的M47，M48所設計的，並考慮到日本地形的輸送法及日本人民的體格。因此雖然左砲同是90mm，卻變的小型而輕量化，提高了機動性，但爲減輕裝甲的重量，防禦力降低。

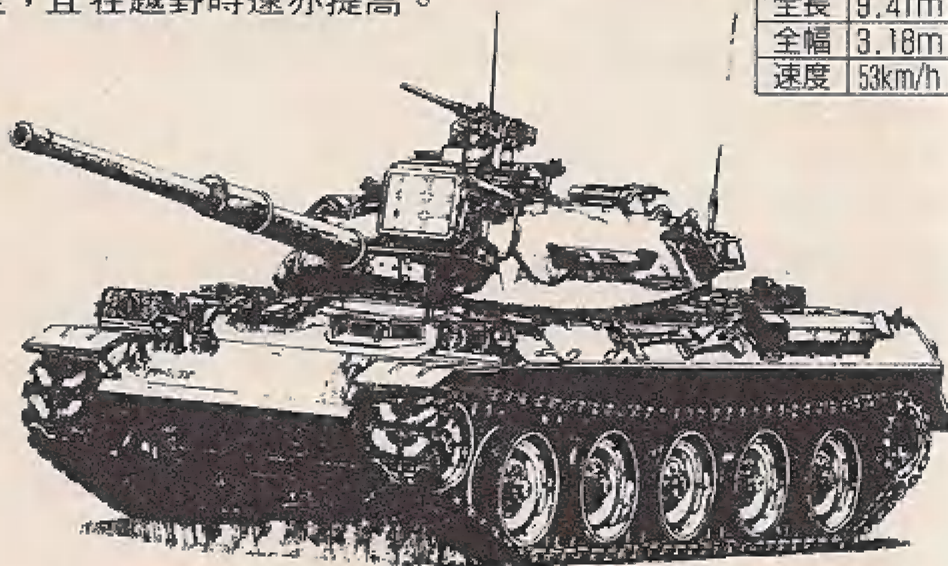
三菱・74式戰車
MITSUBISHI TYPE 74 TANK

P	—	②	5	10	40
60$		15K		30×4	

					6						

作爲61式戰車的後繼車所開發的，屬於1970年代的戰車，在各國中是最優秀的主力戰車，利用當時的最新技術製作，其中油壓式懸吊裝置爲特徵之一，這種構造可將車體做上下左右前後的變更姿勢，可依照地形選擇射擊姿勢，提高命中精度，且在越野時速亦提高。

全長	9.41m
全幅	3.18m
速度	53km/h



T-54/55
T-54/55

P	—	②	5	10	35
30$		10K		56×3	

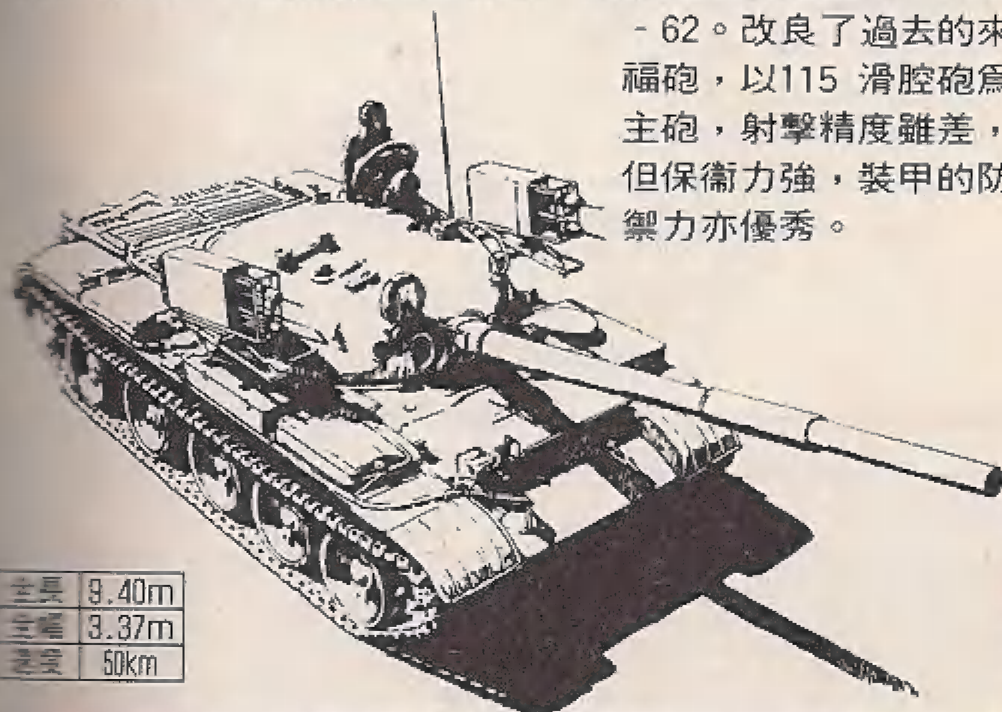
						7		9		11	

T－55式是爲做T－34／85的後繼車所製造的，是因爲T－44的攻擊力不足而開發的主力戰車。在T－44的車體裝配了SU100的100mm戰車砲的砲塔。改良型的T－55是裝配了新型的引擎等，但外表上無多大差異。T－55與T－54合起來的生產台數超過4000輛。

T-62
T-62

P	—	②	5	10	40
40$		15K		45×3	
			8		11

1960年代初期，西歐諸國進行配備可對抗T－54／55的戰車，M60、豹型、酋長型、AMX－30等。蘇俄爲抗此種情勢，開始開發新型戰車，即T－62。改良了過去的來福砲，以115 滑腔砲爲主砲，射擊精度雖差，但保衛力強，裝甲的防禦力亦優秀。



全長	9.40m
全幅	3.37m
速度	50km

T-64
T-64

P	—	②	6	20	50
50$		20K		50×3	
			8		

1967年當作T－62的後續車開始大量生產的蘇俄主力戰車，是裝配125 mm滑腔砲自動填裝置等嶄新設計的蘇俄戰車，被認爲是當作後來會出現的T－72的中間戰車。而T－64使用了油壓式懸吊裝置及引擎等衆多新技術，但只配備在蘇俄軍，所以否定性的意見也多。

T-72
T-72

P	—	②	7	20	50
60$		20K		50×5	
			9		

首次出現在1977年的莫斯科軍事閱兵中，基本上被認爲和T－64一樣。但在中型轉輪的大小，引擎懸架裝置，外表，還內部均做了些許變更。除了在蘇俄配置外，亦在東歐諸國、印度生產，並輸出至敍利亞及阿爾及利亞。

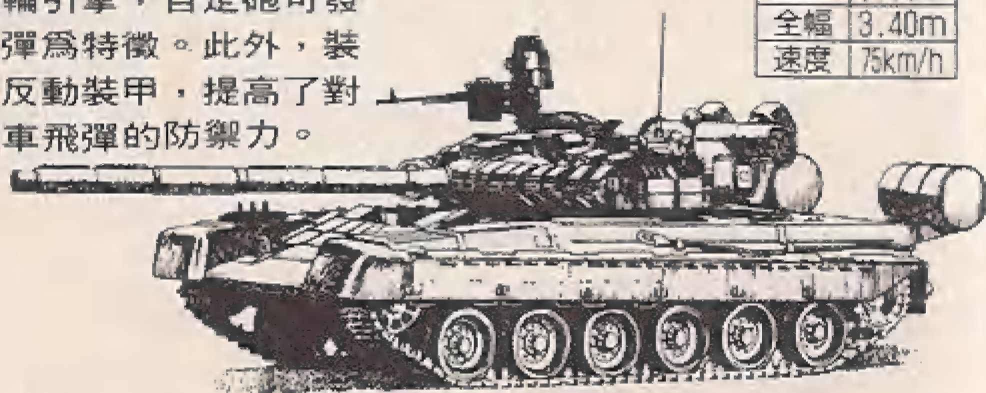
T-80
T-80

P	–	②	7	25	60
60$		25K		50×5	

							8				

過去T－80多經由照片或圖示所介紹，沒有確立的車體現世，因此說是故障多的T－64改良型還比較正確。裝配了汽車渦輪引擎，自走砲可發射飛彈爲特徵。此外，裝備了反動裝甲，提高了對於戰車飛彈的防禦力。

全長	9.90m
全幅	3.40m
速度	75km/h



R部隊　　對空部隊

對航空部隊有効的地上攻擊部隊，可分爲直接射擊型與間接射擊型。

通用汽車公司M42吸塵式(ダスター)
GENERAL MOTORS M42 DUSTER

R	–	③	7	20	15
25$		10K		30×7	

1					6				10		

從1951年開始開發的美國陸軍對空防空用自走砲。在M41輕戰車的車體直接裝配。大戰末期的M19自走砲40mm 2 連裝對空機關砲的砲塔，所以是在短期內即開發完成。在越戰中，亦活躍於陸上攻擊，在美國只有卅軍使用，而在國外包含日本等17個國家，仍繼續使用。

福特M-48矮叢(チャパラル)
FORD M48 CHAPARRAL

R	–	④	6	25	5
40$		15K		50×2	

1				5					10		12

在M-730裝備了MIM-72矮叢近距離對空飛彈的形成是M－48。矮叢的形式即將原先空對空的響尾蛇飛彈，改良爲地對空用，且M730 是較M548 履帶貨物輸送車發達的車輛，飛彈的有効射程是6000公尺，以紅外線導向。

通用電器公司M163火神(ウァルカン)
GENERAL ELECTRIC M163 VULCAN

R	—	④	7	25	10
30$	15K	48×2			
1	5	10	12		

將航空機裝配的M61火神20㎜機關砲，改爲車載用的對空機關砲是M163。將M163裝載在M113 兵員輸送車自走砲，有効射程對空時是1500公尺，以時速 830 尺的航空機的擊墜率是35%。原本要當作後繼的M247約克，因能力不足已停止生產。



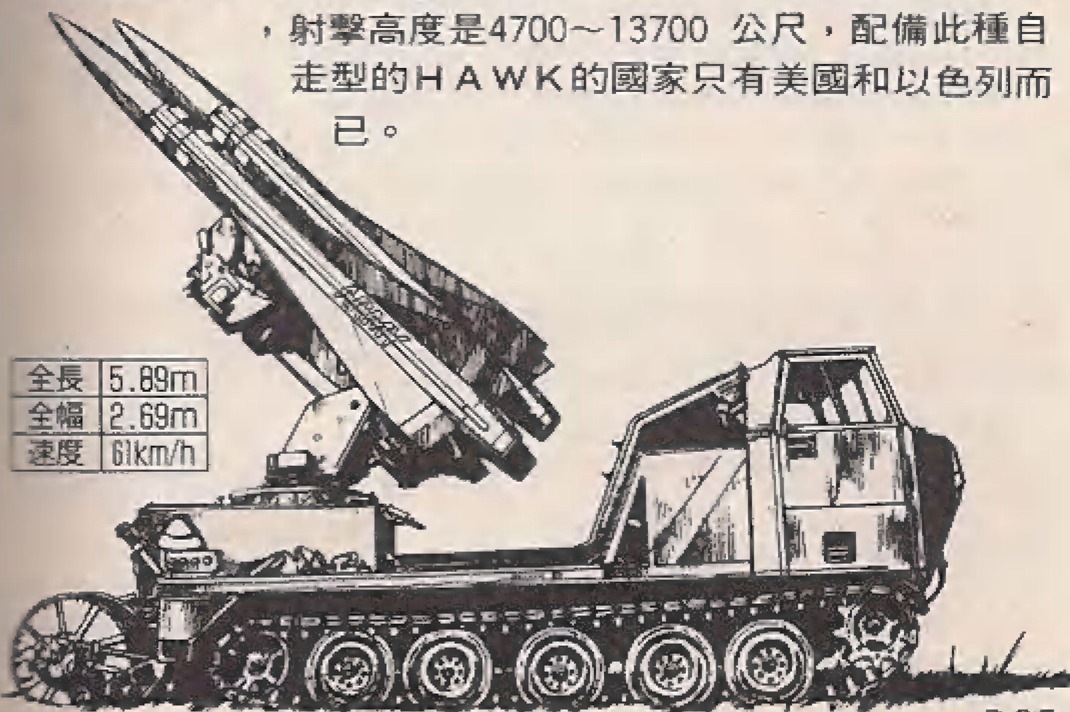
全長	4.86m
全幅	2.85m
速度	59km/h

雷希恩M548鷹式(ホーク)
RAYTHEON M548 HAWK

R	—	④	6	0	5
50$	15K	50×2			
1	5				

1960年爲強化M727HAWK對空飛彈，將其裝載於M548履帶貨物輸送車上。

火箭是半導向式，以自目標所反射的照射雷達波導向飛彈，射擊高度是4700～13700 公尺，配備此種自走型的HAWK的國家只有美國和以色列而已。



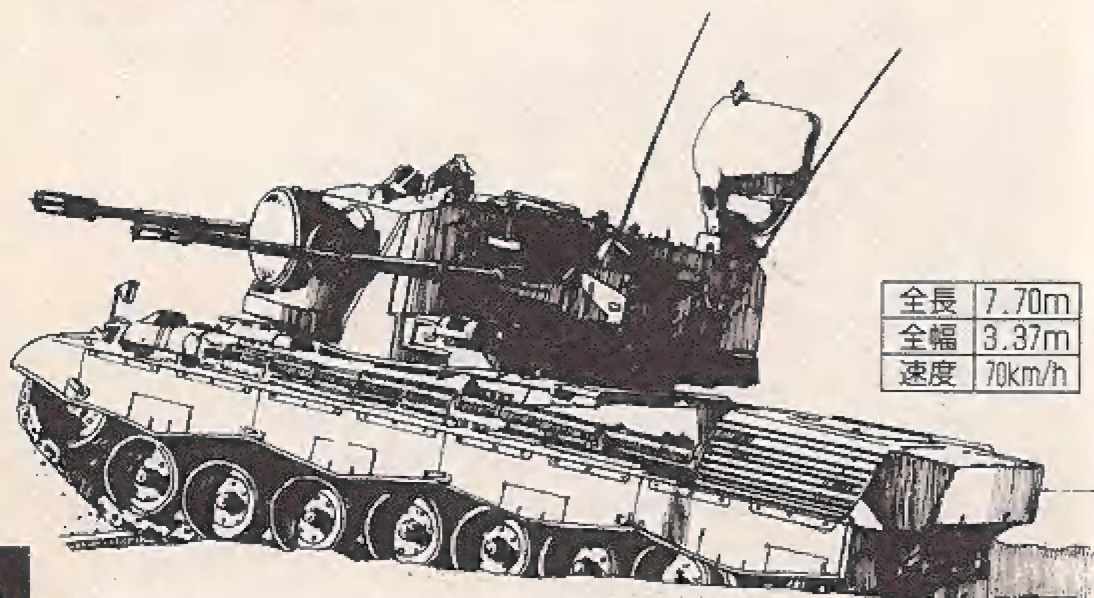
全長	5.89m
全幅	2.69m
速度	61km/h

R

蘭克達5FPZ-B2實力競爭型(ゲパルト)
RHEINMETALL 5FPZ-B2 GEPARD

R		－	③	7	30	30
40$		15K		55×3		
	2				10	

自1975年始大量生產的西德對空自走砲。此型的車體和豹1型的車體差不多一樣，但裝甲變薄，在炮塔左右個別設置一門厄里康公司製的35mm機關砲，在前部有追擊用雷達，後部則有搜索用雷達。通常射程在3000～4000公尺。



全長	7.70m
全幅	3.37m
速度	70km/h

R

BAe RCM748 履帶式短劍型
BAe RCM748 TRACKED RAPIER

R		－	④	6	30	5
40$		15K		48×2		
		3				

短劍型是擁有小型輕量，即應性，價格經濟等特徵的英國對空用對空飛彈。自走型的開發自1974年開始，裝載的車體是使用美國的M548 履帶式貨物輸送車，短劍型不但採用對準線導向方式，射程在800 ～6000公尺，没有近接信管。在福克蘭戰役中，非自走型較活躍。

ARE AMX-13DCA
ARE AMX-13DCA

R		－	③	6	30	15
35$		15K		30×3		
			4			

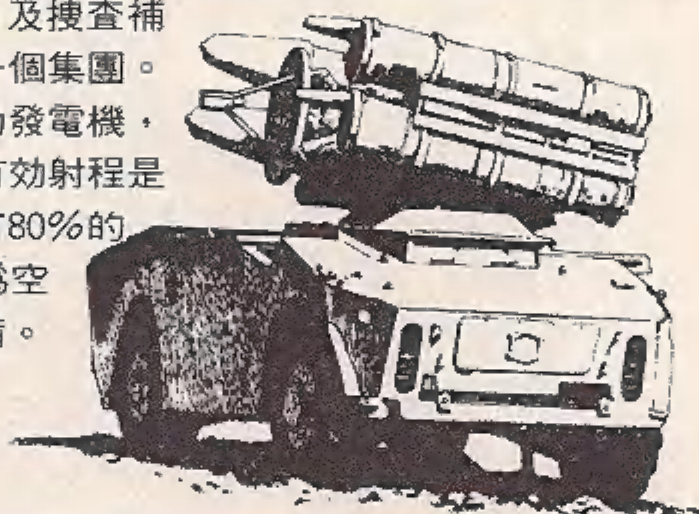
即裝配有30mm機關砲2連砲塔的型式對空自走砲。車體使用AMX－13，在射擊控制裝置裝設了搜索測距雷達，有效射程是3000公尺。亦有將此種砲塔裝備在AMX－30的車體上。法國陸軍並未採用此型，1975年其將改良型輸出至沙烏地阿拉伯。

脫姆遜CSF克洛達爾（クロタール）
THOMSON -CSF CROTALE

R	–	⑤	7	30	0
35$	10K	50×2			

			4						10		

是1964年因爲南非訂貨，由法國所開發製造的對空防空用的防空自走飛彈。克洛達爾是由2～3輛射擊車輛，及搜查補捉車一輛所構成的一個集團。車輛是利用引擎發動發電機，以電器馬達驅動，有効射程是500 ～8500公尺。有80%的擊墜率。在法國作爲空軍基地的防空用配備。



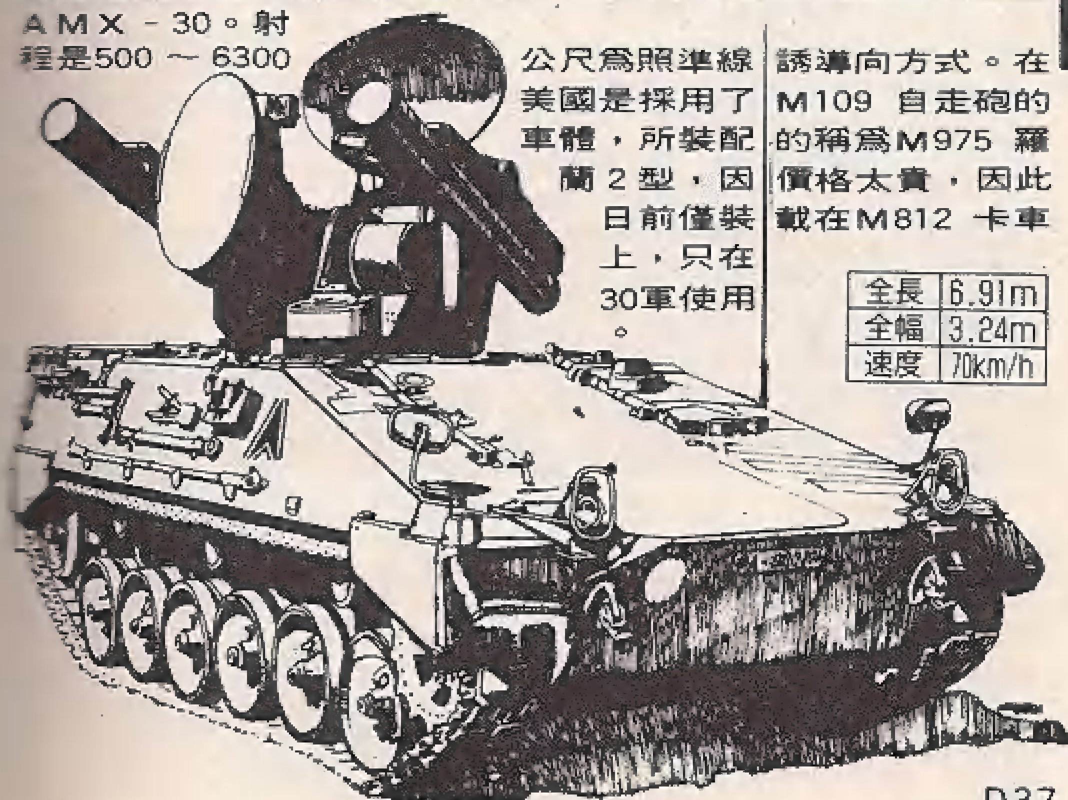
全長	6.22m
全幅	2.65m
速度	70km/h

歐州飛彈羅蘭（ローランド）2型
EUROMISSILE ROLAND 2

R	–	③	7	40	20
45$	15K	51×2			

	2		4								

由西德，法國共同開發的低空防空用對空飛彈，可裝配各種車體的飛彈。此種飛彈西德裝配在馬爾達，法國則裝配在AMX－30。射程是500 ～ 6300公尺爲照準線誘導向方式。在美國是採用了M109 自走砲的車體，所裝配的稱爲M975 羅蘭2型，因價格太貴，因此目前僅裝載在M812 卡車上，只在30軍使用。



全長	6.91m
全幅	3.24m
速度	70km/h

R

東芝・81式短距離對空飛彈
TOSHIBA TYPE 81 TAN-SAN

r	—	⑤	8	30	10
45$	15K	60×2			
		6			

自1966年開始開發，首次完全由日本製造的低空防空用對空飛彈，目前配備在陸上及航空自衛隊，將兩座此類飛彈及一座雷達同時裝在一輛卡車上，即形成一個集團。射程爲7公里，是以紅外線導向方式，可同時攻擊兩架飛機。具有優秀的ECCM性。

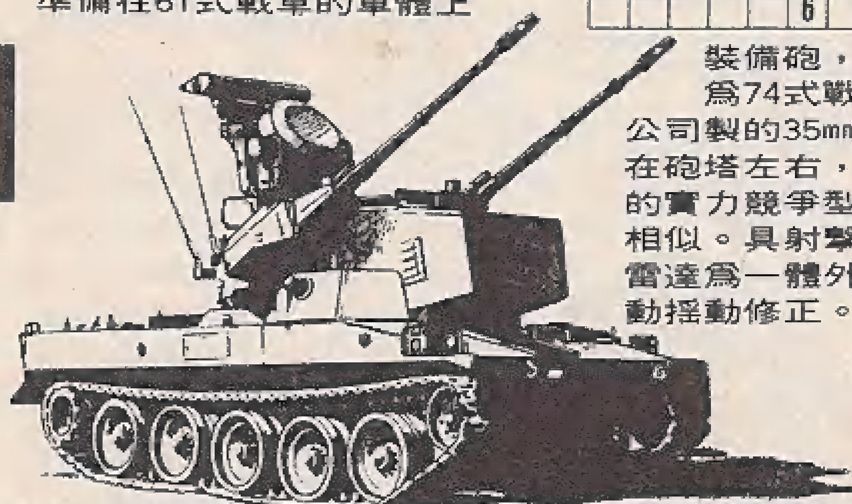
全長	6.67m
全幅	2.41m
速度	85km/h



三菱・87式對空自走砲
MITSUMISHI TYPE 87 SELF-PROPELLED AA GUN

R	—	③	5	30	30
45$	20K	30×4			
		6			

作爲供應美軍的M15，M42的後繼砲，所開發的陸上自衛隊的對空自走砲。開發當時，準備在61式戰車的車體上裝備砲，但後來更變爲74式戰車，厄里康公司製的35mm機關砲裝配在砲塔左右，外表與西德的實力競爭型(GEP ARD)相似。具射擊控制裝置和雷達爲一體外，即可做自動搖動修正。



全長	7.99m
全幅	3.18m
速度	53km/h

R

63型(式)對空自走砲
TYPE 63 SELF-PROPELLED AA GUN

R	—	③	6	20	20
25$	10K	50×3			
		7			

63式是利用T－34／85中型戰車的車體，裝配在地上所使用的37mm 2連裝機關砲，有open Top 型的砲塔，無論旋轉砲塔或上下移動砲塔，均需依賴人力，因此可能無法對付低空高速目標。此種車輛在越戰末期被虜獲，因此除了中共製外，亦有可能爲北約所製。

ZSU-23-4西魯卡(シルカ)
ZSU-23-4 SHILKA

R			—		③		4		20		10
30$				10K				30×2			
							8	9		11	

予1960年代初期由蘇俄所開發的對空自走砲，在第四次中東戰爭中，對以色列空軍飛機造成大損害而出名，ZUS－23－4的車體是自PT－76的車體所發展而來的。有効射程最多是2600公尺，其缺點是以一個雷達做搜索與對準，因此在射擊中，出現了新目標亦無法發現。



全長	6.54m
全幅	2.95m
速度	44km/h

SA-4騙徒型(ガネフ)
SA-4 (GANEF)

1950年代所開發的中低空用的對空自走飛彈，騙徒型是 NATO 的代碼，蘇俄名稱則是ZRD－SD，配備在，方面軍的防空連隊，佈置在前線後方10～25公里，射程是56公里，利用導光導向目標。現在被新型的SA12A的新創者取代中。



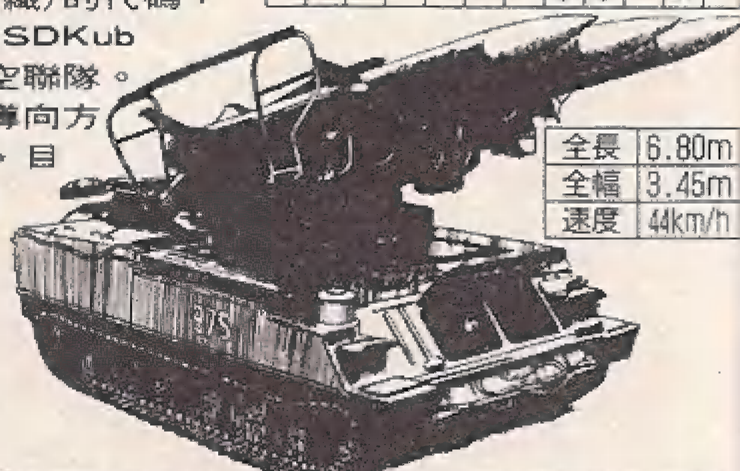
R			—		③		5		0		5
60$				15K				30×3			
							8	9			

全長	9.46m
全幅	3.20m
速度	50km/h

SA-6 獲利者(ゲインフル)
SA-(GAINFUL)

R	—	③	4	0	5
50$	10K	30×2			
			8 9	11	

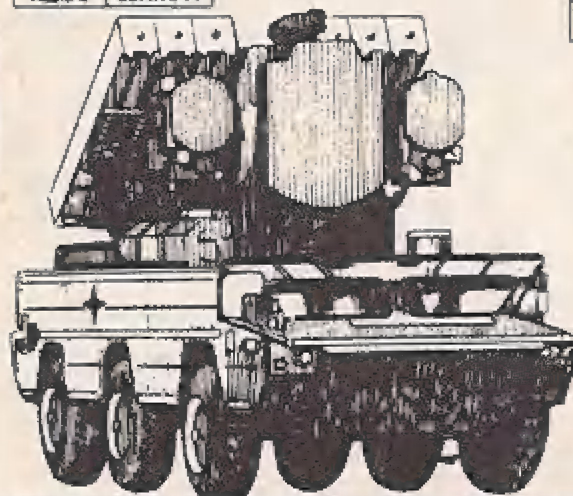
首次出現於1967的莫斯科軍事閱兵中、蘇俄的低空用對空自走飛彈。獲利者是NATO(北大西洋公約組織)的代碼，蘇俄名稱爲ZPK-SDKub，配置在師團防空聯隊。射程約30公里。導向方法和驅徒型類似，目前被新型的SA11牛蛇型取代中。



全長	6.80m
全幅	3.45m
速度	44km/h

SA-8 壁虎型(ゲッコー)
SA-8 (GECKO)

全長	8.99m
全幅	2.90m
速度	65km/h



r	—	⑥	6	30	5
30$	10K	60×2			
			8 9		

在1975年的莫斯科軍事閱兵中首次出現的蘇俄全天候型低空防空自走砲。車體是自ZIL-167卡車所開發的。具有浮航性，射程是1600～12,000公尺。被指令電波所導向的最終階段，會變成以紅外線誘導。

SA-9 格斯金(ガスキン)
SA-9 (GUSKIN)

R	—	⑥	8	0	25
25$	10K	75×3			
			9	11	

格斯金相當於矮叢、羅蘭、短劍型的近距離對空自走飛彈。車體係利用BRDM-2 裝甲偵察車，在中央有全週旋轉砲塔，在兩側則裝備了內藏飛彈，其形狀即四角柱的貨櫃形狀。目前在蘇俄國內爲SA-13取代中。

R

SA-13 地鼠型(ゴーフル)
SA-13 (GOPHER)

R	—	④	6	30	10
35$	15K	45×2			
		8			

自1970年代後半期所開發的，為SA－9的後繼型。是最新型低空防空用自走飛彈，蘇俄名稱為ZRK-BD Telar2。車體為MT－LB多用途履帶式車。裝備了4連裝的發射機，配隊在連隊級，飛彈的射程為10公里，是以紅外線導向。

S部隊　裝甲車輛

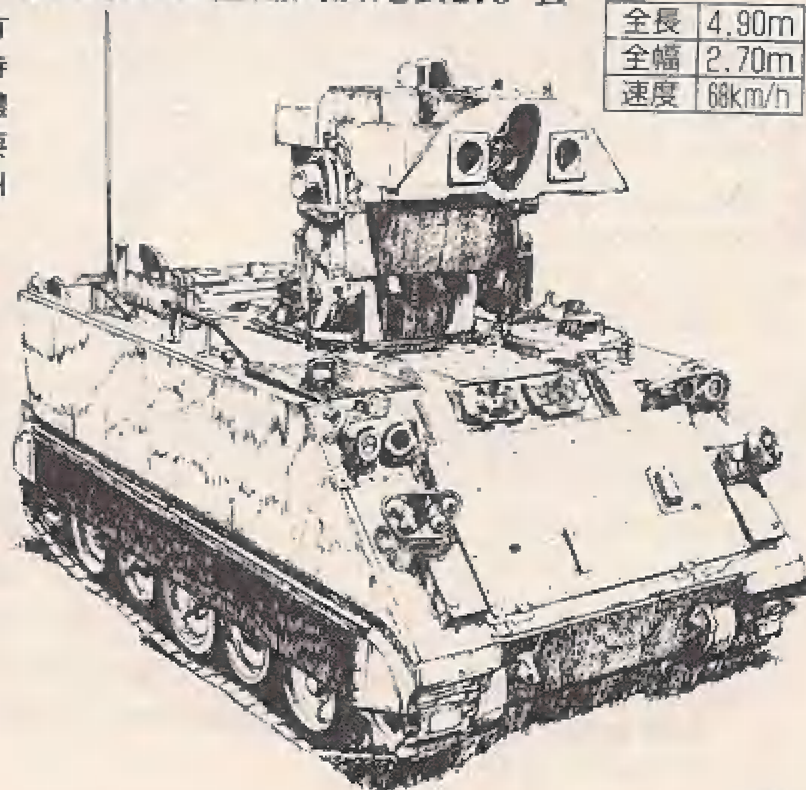
這裡所謂的裝甲車輛，是指裝載ATM(對戰車飛彈)的攻擊車輛。ATM的優點即攻擊時的開始速度極快，且對具有裝甲外殼車輛的破壞力大。

艾摩生　M901
EMERSON M901

S	—	④	7	0	10
30$	10K	48×2			
1		12			

自1976年到83年止，共生產了1992輛的美國用對戰車車輛。在M113 A2 兵員輸送車的上部，裝配了對戰車飛彈TOW發射機。發射機的位置是高於地表2.6 公尺之高，若有60%的坡道時，可隱藏車體攻擊。主要配置於駐歐洲美軍的部隊。

全長	4.90m
全幅	2.70m
速度	68km/h

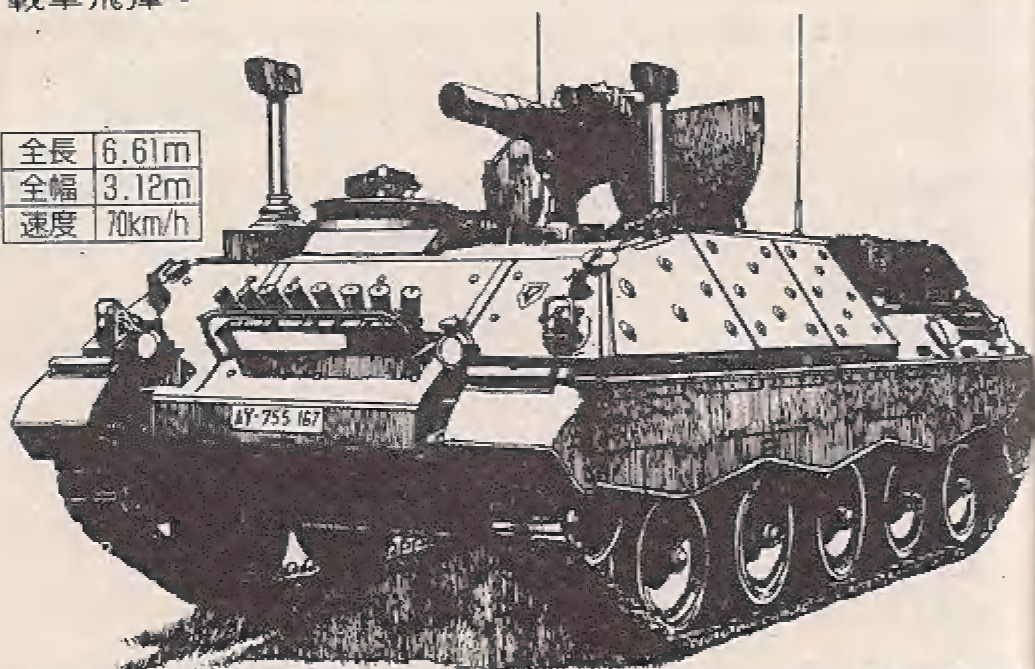


R
S

哈諾馬格／寒雪RJRz-TOW美洲虎 2
(ヤグアル) *HANOMAG/HENSCHEL RJPz-TOW JAGUAR 2*

<table>
<tr><td colspan="2">S</td><td colspan="2">–</td><td colspan="2">③</td><td colspan="2">7</td><td colspan="2">10</td><td colspan="2">30</td></tr>
<tr><td colspan="4">30$</td><td colspan="4">10K</td><td colspan="4">40×2</td></tr>
<tr><td></td><td>2</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
</table>

美洲虎2是以對戰車飛彈Tow爲主要武器的西德對戰車車輛。車體是於1950年代末期所開發的多用途車輛ＨＳ－30，並使用了加諾奈，馬爾達等車輛。美洲虎２是將加諾奈的砲取下，放在ＴＯＷ上的改造方法。美洲虎，則裝載了ＨＯＴ對戰車飛彈。



全長	6.61m
全幅	3.12m
速度	70km/h

艾維斯FV101蝎型(スコーピオン)
ALVIS FV101 SCORPION

<table>
<tr><td colspan="2">S</td><td colspan="2">–</td><td colspan="2">④</td><td colspan="2">8</td><td colspan="2">0</td><td colspan="2">10</td></tr>
<tr><td colspan="4">25$</td><td colspan="4">10K</td><td colspan="4">64×2</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td>3</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>10</td><td></td><td></td></tr>
</table>

1960年英國陸軍當作薩拉丁裝甲車的後繼車，決定要開發以偵察爲主要任務的戰車，此種戰車即蝎型。設計爲擁有步兵部隊的火力支援，及水陸兩用性，空運性的能力。因此車體輕量化，使用了加強鋁合金，但裝甲頂多只能防禦機關槍彈。

63型(式)輕戰車
TYPE 63 LIGHT TANK

<table>
<tr><td colspan="2">S</td><td colspan="2">–</td><td colspan="2">④</td><td colspan="2">6</td><td colspan="2">0</td><td colspan="2">15</td></tr>
<tr><td colspan="4">20$</td><td colspan="4">10K</td><td colspan="4">37×3</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>7</td><td></td><td></td><td></td><td>11</td><td></td></tr>
</table>

改造了60式戰車，強化武裝成爲中共製63式輕戰車。60式戰車是ＰＴ－76的仿製品，但63式輕戰車裝備了55式對戰車砲，引擎的動力增加２倍，燃料裝載量亦增加，雖然重量增加，但機動性提高，浮航空性亦無失去。在越戰及1971年的印巴戰爭中均有使用。

伊西、列、默里諾　AMX-10RC
D'ISSY-LES-MOULINEAUX AMX-10RC

S	—	⑥	8	0	10
20$	15K	80×2			
		4			

當作EBR8x8 裝甲車的後繼車所開發的6x6 ，裝備105mm砲塔偵察用的重裝甲車，車體與砲塔均是防彈鋁的焊接結構，在水上用 Water &Jet 推進。而且用油壓懸架裝置可變更車的高度，亦可調整輪胎。在1987年即出現改良型的AMX－10RC的引擎動力。

伊西・列・默里諾　AMX-13/90
D'ISSY-LES-MOULINEAUX AMX-13/90

S	—	③	6	10	20
20$	15K	40×3			
		4		10	

二次大戰後所開發的法國輕戰車。設計爲緊急時展開兵力而必要的空運用。在本車中可搖動砲塔爲其特徵，除了可簡單的裝填機的優點外，車高變高亦極有効，但缺點也多，兵員進入時，砲即無法順利上下運作，此系列的戰車，除此型外，没有採用例。90型的裝配有90mm砲。

小松　60式自走106mm無反動砲
KOMATSU TYPE 60 106-mm SELF-PROPELLED RR

S	—	③	6	0	5
25$	10K	30×3			
		6			

二次大戰後陸上自衛隊，首次開發的日本製履帶式戰鬪車，負責普通科部隊(歩兵)對戰車防禦。車體是防彈鋼焊接結構，約屬於世界上最小的種類，裝配了無反動砲設置在昇降式的炮架，上下約50公分，所以可隱藏車體做攻擊。

PT—76
PT-76

S	—	⑪	4	0	10
15$	10K	30×2			
		7 8 9		11	

是在二次大戰中所使用的T－70，T－80輕戰車的系列戰車，從1950年始配備，偵察火力支援輕戰車。有浮航性，生產與使用均極簡單等優點。但當作輕戰車太大型，裝甲薄亦是其缺點。參加過越戰、印巴、中東、兩伊等戰役，在濕地上的機動性是出名的。

S

BRDM-2

BRDM-2

<table>
<tr><td colspan="2">S</td><td colspan="2">–</td><td colspan="2">⑥</td><td colspan="2">8</td><td colspan="2">0</td><td colspan="2">0</td></tr>
<tr><td colspan="4">25$</td><td colspan="4">15K</td><td colspan="4">75×3</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>8</td><td>9</td><td></td><td>11</td><td></td></tr>
</table>

ＢＲＤＭ－２是自1966年開始出現的蘇俄裝甲車，較ＢＲＤＭ－１的引擎動力爲大，且強化了裝甲，成爲優秀的水陸兩用車。此種裝甲車當作母體所做的衍生型亦多。有基本的機槍裝載車，如ＡＴＧＭ裝載車，ＳＡＭ裝載車，及指揮官車等。ＡＧＴＭ裝載車，裝載了對戰車飛彈ＡＴ－5 spandreal。



全長	5.75m
全幅	2.35m
速度	100km/h

M部隊　　兵員輸送車輛

M部隊是陸軍中可輸送兵員的裝甲車輛。但多未擁有ATM，因此儘量勿做各種戰鬪行動。因爲此種車輛原本即要求平安的輸送兵員。

FMC LVTP-7

FMC LVTP-7

<table>
<tr><td colspan="2">M</td><td colspan="2">I</td><td colspan="2">⑪</td><td colspan="2">7</td><td colspan="2">0</td><td colspan="2">10</td></tr>
<tr><td colspan="4">30$</td><td colspan="4">10K</td><td colspan="4">48×3</td></tr>
<tr><td>1</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>10</td><td></td><td></td></tr>
</table>

自1968年開發，至1972年變成實戰配備。美國陸戰隊登陸時使用的車輛。車體爲鋁合金製的全焊接結構，爲提高其浮航性，形狀變成大的汽艇型。在車體右前方的砲塔裝備了12.7mm關槍機和40mm榴彈自動發射機，自1987年即在製造廠中使用ＡＡＶ７的名稱。



全長	7.90m
全幅	3.20m
速度	70(水中13)km/h

S
M

FMC M113

FMC M113

M		I		④		7		0		10	
20$				10K				60×2			
1	2			5					10		

M113 是自1956年開發以來，美軍最常使用的ADC（裝甲兵員輸送車）。信賴度高，構造簡單且價格便宜，有空輸性，水陸兩用性。爲鋁合金製，裝配了12.7mm的機關槍。但搭乘的部隊無法自內部戰鬪，所以有「戰場計程車」之稱。

GKN 桑奇 NCV-80勇士們(ウオーリア)

GKN SANKEY MCV-80 WARRIOR

M		I		②		7		5		15	
30$				15K				50×3			
		3									

1978年代當作FV432 兵員輸送車的後繼車，所開發的英國步兵戰鬪車，外觀與美國的布拉特雷相似，但是英國獨自開發。沒有搭乘步兵用的槍眼，也沒有ATM裝置。因其主要係針對能對應長時間的步兵戰鬪所設計的，車體是鋁合金的全焊接構造，不爲具有浮航性而利用的。

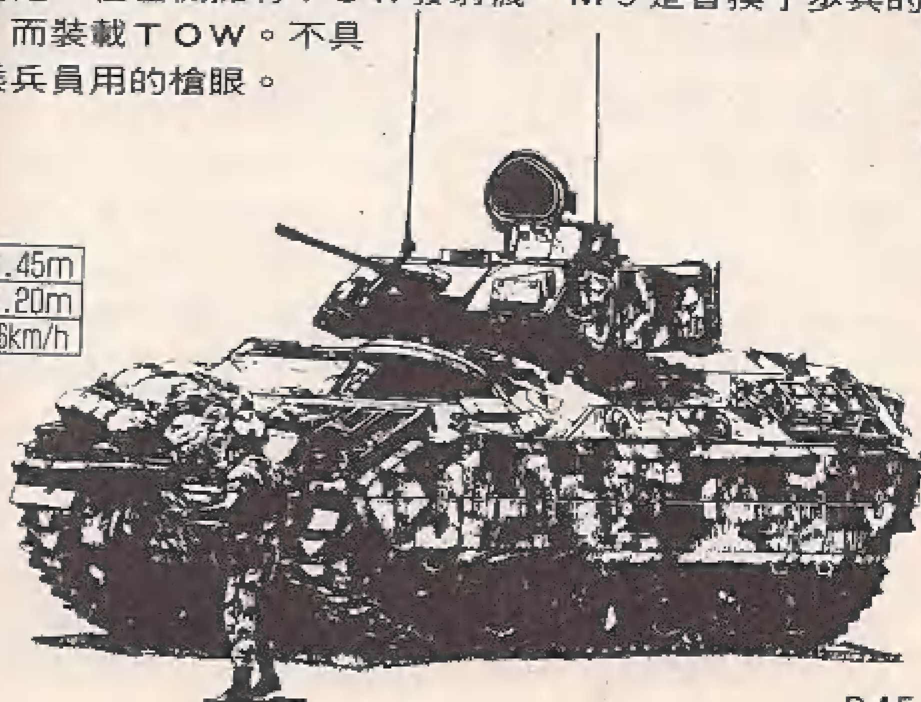
FMC M2/3 布拉特雷(ブラッドレイ)

FMC M2/3 BRADLEY

M		I		④		6		5		25	
45$				15K				48×3			
1											12

和M I 戰車一起做爲美軍機甲部隊的基本裝備所開發的車輛。M 2 是步兵戰鬪車用，M 3 是騎兵戰鬪車用。兩者在基本上相同，均是鋁合金製造的車體。在砲塔中央裝配有25mm的機關砲，在左側擁有TOW發射機。M 3 是替換了步兵的搭載，而裝載TOW。不具有搭乘兵員用的槍眼。

全長	6.45m
全幅	3.20m
速度	66km/h



伊利・列・默里諾 AMX-1OP
D'ISSY-LES-MOULINEAUX AMX-10P

<table>
<tr><td colspan="2">M</td><td colspan="2">I</td><td colspan="2">④</td><td colspan="2">6</td><td colspan="2">0</td><td colspan="2">10</td></tr>
<tr><td colspan="4">30$</td><td colspan="4">10K</td><td colspan="4">60×2</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td>4</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>10</td><td></td><td></td></tr>
</table>

從1965年開始開發的法國步兵戰鬪車，車體是鋁合金全焊接構造，在水上用Water Jat浮航，在車體的中央部裝載20mm的機關炮，在乘員室左右的後部個別有一個槍眼，內部的步兵可戰鬪，開發了以該車為母體車輛、總生產量已達2000輛。

63型(式)(YW 531)兵員輸送車(IFV)
TYPE 63(YW531) ARMOURED PERSONNEL CARRIER

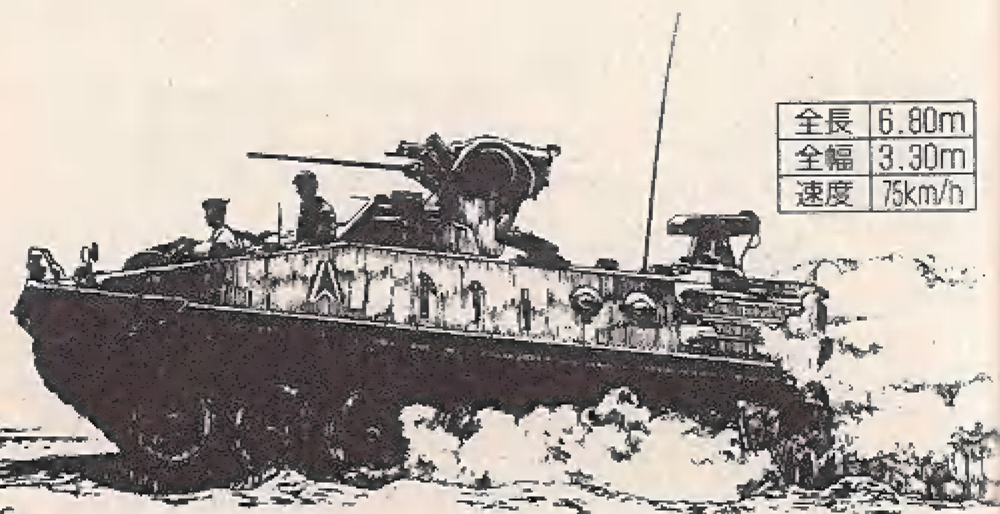
<table>
<tr><td colspan="2">M</td><td colspan="2">I</td><td colspan="2">④</td><td colspan="2">6</td><td colspan="2">0</td><td colspan="2">5</td></tr>
<tr><td colspan="4">20$</td><td colspan="4">10K</td><td colspan="4">40×2</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>7</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
</table>

1960年代後半期所開發的小型輕量中共製裝甲兵員輸送車。車體是壓延鋼的焊接構造，有浮航性，利用履帶推進。在車體中央的艙口裝配了20mm機關槍，乘員室的左右各有一個槍眼，可供搭乘兵員射擊。在越戰或非洲的戰爭中使用過。

寒雪　馬爾達(マルダー)A1
HENSCHEL MARDER A1

<table>
<tr><td colspan="2">M</td><td colspan="2">I</td><td colspan="2">③</td><td colspan="2">7</td><td colspan="2">10</td><td colspan="2">25</td></tr>
<tr><td colspan="4">35$</td><td colspan="4">10K</td><td colspan="4">60×3</td></tr>
<tr><td></td><td>2</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
</table>

1959年利用ＨＳ－30車體所開發的西德部兵戰鬪車，其重量為所有步兵戰鬪車中最重的。但機動性高，砲塔和車體均為防彈鋼的焊接構造，没有浮航性，但較鋁合金的防禦力高，前部份連20mm的撤甲彈亦無法貫通，乘員可載６人，可自側面的槍眼射擊。



全長	6.80m
全幅	3.30m
速度	75km/h

三菱／小松　73式裝甲車

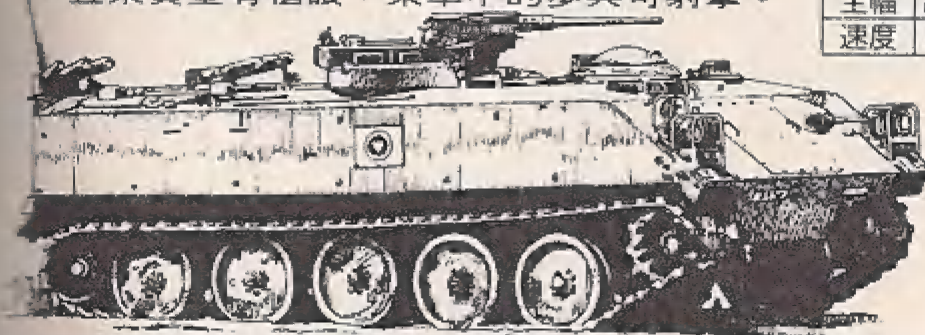
MITSUBISHI/KOMATSU TYPE 73 ARMOURED PERSONNEL CARRIER

M		I	④	6	0	10
35$		10K		30×2		

					6						

自1967年即開始試作的60式裝甲車的後繼車，即陸上自衛隊的兵員輸送車。車體為鋁合金的焊接工作，有浮航性，武器是12.7mm的機關槍。在目前的車輛中是極少看到的武器。在車體前面亦有機關槍，且乘員室有槍眼，乘車甲的步兵可射擊。

全長	5.80m
全幅	2.90m
速度	60km/h



BMP-1

BMP-1

M		I	④	6	5	10
25$		10K		50×2		

								9		11	

進入1960年代，作為BTR-50的後繼車所開發的車輛，1967年的莫斯科軍事閱兵中，首次出現。裝載了76mm低壓砲，火泥箱型ATGM，鋁合金製全焊接構的車體，及300 馬力的四行程水冷柴油引擎。此種規格予西歐國家帶來不小的震憾，影响到目前為止。

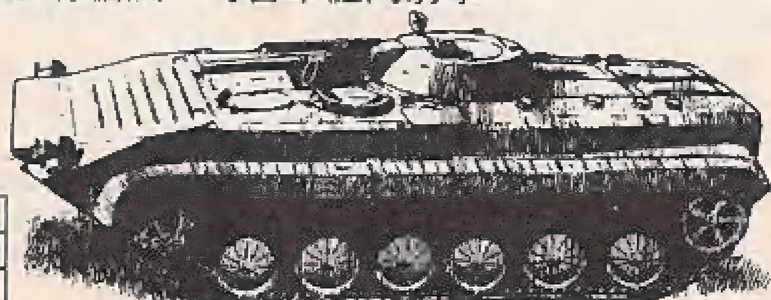
BMP-2

BMP-2

M		I	④	6	5	20
30$		15K		50×2		

							8				

1982年的莫斯科軍事閱兵中所出現的，蘇俄步兵戰鬪車。為BMP－1的改良型，砲塔變成2座，更換76mm低壓砲為30mm機關砲，對戰車飛彈亦擁有新型的ATM之三角壁飛彈。車體為防彈鋼的全焊接製品，較BMP－1堅固，浮航性亦較高，且擁有槍眼，可自車體內射擊。



全長	6.70m
全幅	2.94m
速度	60km/h

M

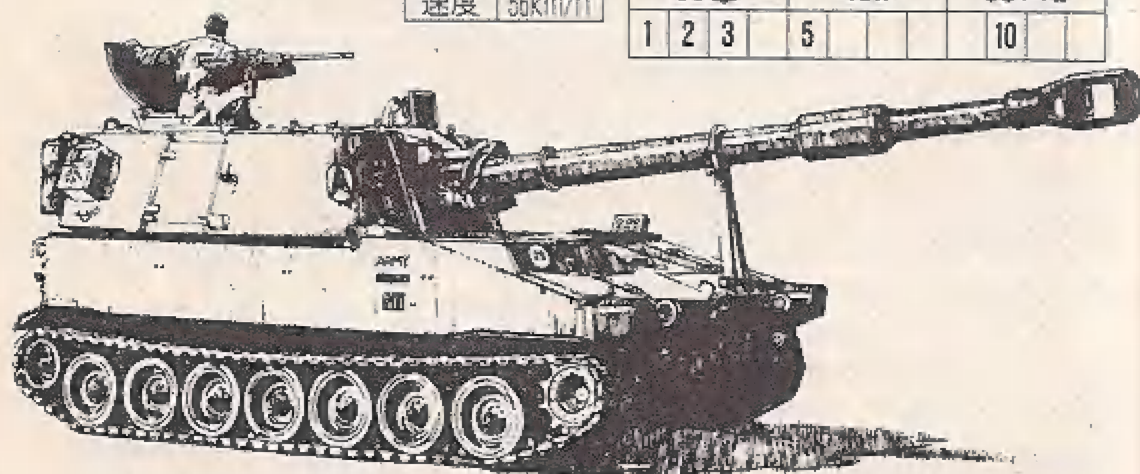
U部隊　自走砲

自走砲分爲裝備砲和裝備火箭彈三種，間接攻擊是最大優點，對空、對地的反應力弱，大部分是没有直接攻擊武器，所以一定要和其他的部隊一起行動。

BMY M109A3
BMY M109A3

全長	9.12m
全幅	3.10m
速度	56km/h

U				-	③	6	0	15
50$			15K			35×2		
1	2	3		5			10	



在1950年後半開始開發，不光美國陸軍而已，在全世界都認爲使用最普遍的155 mm自走砲是自走砲的第２世代，這種車輪的特徵是初期就有專門設計的車體，完全密封的全周旋轉砲塔和優秀的機動性。Ａ３型是改良Ａ２型，加了ＦＣＳ的自動化，延長射程的改良型式。

U

BMY M110A2
BMY M110A2

U				-	③	5	0	0
75$			20K			52×3		
1	2	3		5	6			

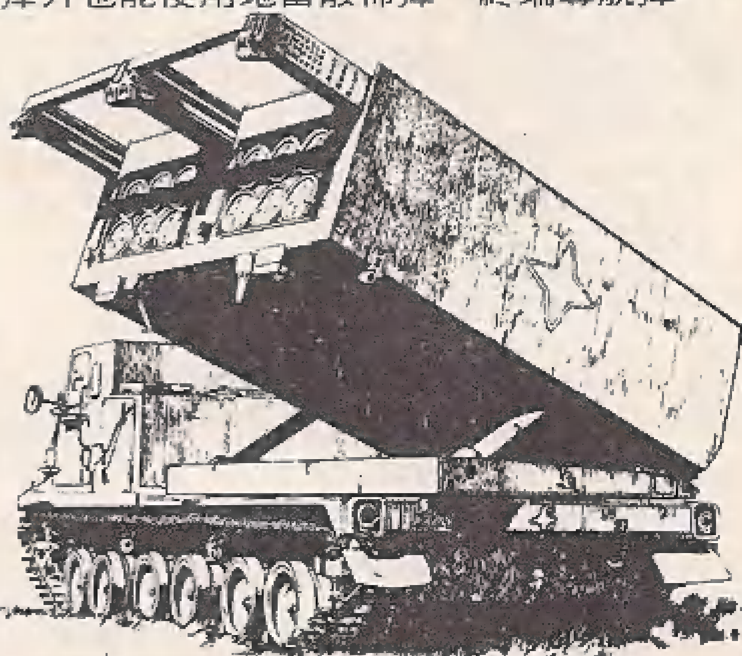
巴加公司在1957年開始開發的，美國陸軍203 mm自走砲的車體和M107一樣，考慮設計爲空運性的車體，所以砲完全露在外面，而且，失去防禦性和對候性，比M109的時代還落後Ａ２型是改良射程不足的砲身，變更爲長程的砲身，它也能發射火箭推進彈。

LTV MIRS

LTV MLRS

從1979年試作而在1981年開始大量生產的美國履帶式多連裝火箭發射機，火箭發射機的命中率低但其所發生的分散效果適合壓制地域，射程約為30公里，裝載12發的火箭彈，除了通常的火箭彈外也能使用地雷散佈彈，終端導航彈。

U		－		③		6		0		5	
60$				15K				48×2			
1											



全長	6.97m
全幅	2.97m
速度	64km/h

ARE 155 AUF1 155mm GCT

ARE 155 AUF1 155-mm GCT

為1973年薩特利兵器展示會所公開的法國155 mm自走砲，砲塔(有固定型和旋轉型)最大的射程是23,500公尺，利用自動裝填裝置每分鐘能發射 8 發砲彈，是世界發射速度最快的自走砲，所以也可以說是世界上最強力的自走砲。

U		－		②		6		0		20	
50$				15K				45×3			
			4						10		

U

54式 1 型122mm自走砲

UYPE 53-1 122-mm SELF-PROPELLED GUN

出現在1984年，在63式兵員輸送車上裝載了54式122 mm榴彈砲的中共自走砲，沒有砲塔，兵員室的上部完全開放而直接設置砲彈，最大的射程是11,800公尺，這種自走砲的構造在二次世界大戰中常常出現，可以說是臨時性的車輛。

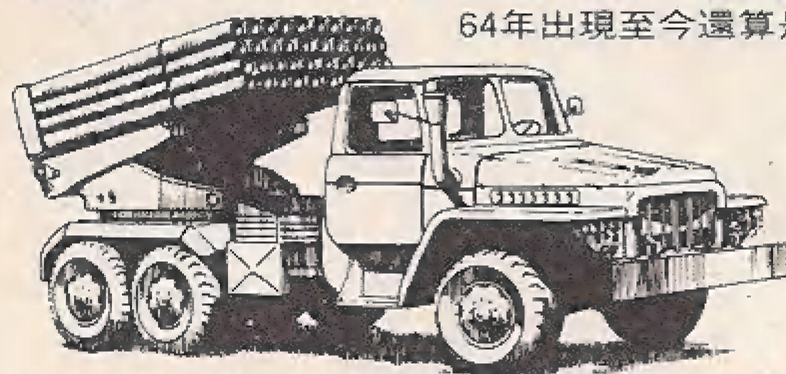
U		－		③		6		0		0	
40$				10K				45×2			
						7					

BM-21

BM-21 122mm MULTIPLE-LAUNCHER

u	―	⑤	6	0	5
40$	10K		70×2		
			7 8 9	11	

現在的多連裝火箭發射機是第二次世界大戰中蘇俄首次所開發的卡久夏發射機。BM－21是承蘇俄的傳統一卡久夏，裝備在ural-375 D6x6 卡車的122mm40連裝火箭彈，從1964年出現至今還算是主戰力。



全長	7.35m
全幅	2.69m
速度	75km/h

2S1(M1974)122mm自走砲

2S1(M1974)122-mm SELF-PROPELLED GUN

U	―	④	6	0	10
45$	10K		50×2		
			8 9	11	

首次出現在1974年的波蘭陸軍閱兵中，是蘇俄首次正式的自走砲，在MT－LB多用途履帶車的車體裝載旋轉式的砲塔，有浮航性，最大的射程是15,400公尺，因爲是蘇俄的用兵思想，所以連自走砲也負担了對戰車的防禦任務，擁有直接射擊的HEAT-FS彈。



全長	7.30m
全幅	3.00m
速度	60km/h

U

2S3(M1973)152mm自走砲

2S3(M1973)152-mm SELF-PROPELLED GUN

u	―	③	5	0	15
70$	15K		30×3		
			7 8		

進入1970年後才開發和裝備的蘇俄自走砲，2S3更有限定其供應的國家，秘密也多，車體是「騙徒」的發展型，比原來的長度短，通常的射程是18,500公尺，使用HE延長彈可將射程延長到24,000公尺，而且也能發射核砲彈。

日本製鋼／三菱75式自走155mm榴彈砲
NIHON SEIKO/MITSUBISHI TYPE 75 155-mm SELF-PROPELLED HOWITZER

U	–	③	5	0	10
40$	10K	30×2			
					6

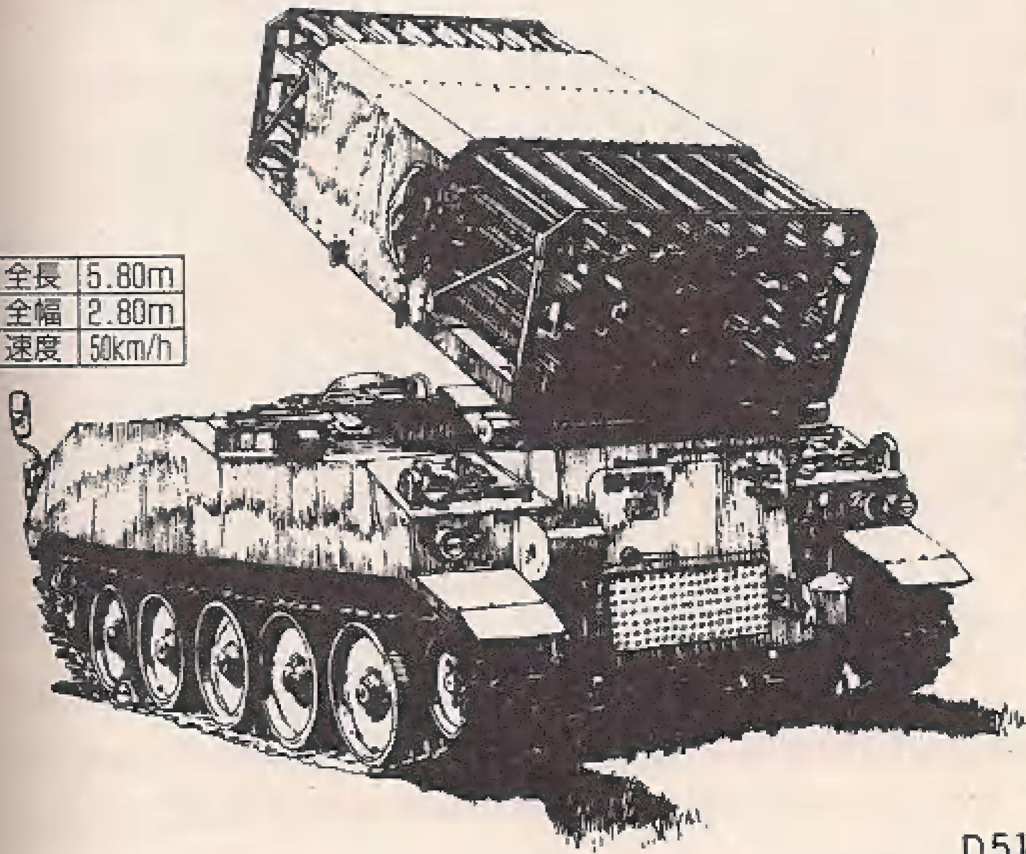
從1970年開始開發，是日本最初正式的自走砲，參考M109而設計的可能性大，其最大的射程爲19,000公尺，超過M109，車體和砲塔都是防彈鋁的全焊接製，有自動裝填機構，但裝彈藥還是要使用人力，所以持續的發射速度爲每分鐘一發。

日産／小松75式130mm自走多連裝火箭彈發射機
NISSAN/KOMATSU TYPE 75 130-mm MSSR

U	–	③	5	0	15
50$	15K	30×3			
					6

從1965年開始開發，是利用集中使用的壓導性多量砲彈對準目標發射爲目的的火箭彈發射機。把這種發射機裝備在73式的裝甲車(雖然稍有不同)，其本車發射機擁有30發火箭彈，最大的射程是14,500公尺，可以單發也能齊發，齊發時要將全部的火箭彈發射，其時間約爲12秒，日本現在没有射程長的火箭彈發射機，將來決定要引進MLRS，即使這種75式火箭彈發射機會變成何種發射機是非常有趣的問題。

全長	5.80m
全幅	2.80m
速度	50km/h



U

Q部隊　牽引砲

大部分的牽引砲不能由自力移動，其移動力只有1，所以要用輸送卡車、CH－47契努克等運送到戰場，不過要運送到戰場的話還是以能自走的兵器比較好，牽引砲用於防守首都，可以說是比較聰明。

對空飛彈(タイクウミサイル)
SURFACE TO AIR MISSILE

Q	－	⑦	1	0	0
40$		10K		40×1	
2 3 4		6 7		10	

是Q部隊唯一的兵器，如果是能生產鷹式或獲利者部隊的國家時，使用這種飛彈比較好。（不過大部分的國家不能生產鷹式或獲利者的部隊）差不多是沒有移動和防禦力的部隊，因爲價錢非常便宜，所以可能適合當作貧窮國家的兵器。

T部隊　非裝甲車輛

T部隊可分爲補給部隊，輸送車隊，工作部隊三種，各別的防禦力，攻擊力都相當低，有時是其他部隊不能替代的，雖然決定於使用法，但在這個遊戲上是非常重要的部隊。

補給部隊(ホキュウブタイ)
SUPPLY UNITS

T	－	⑤	6	0	0
15$		10K		100×2	
1 2 3 4		5 6 7 8		9 10 11 12	

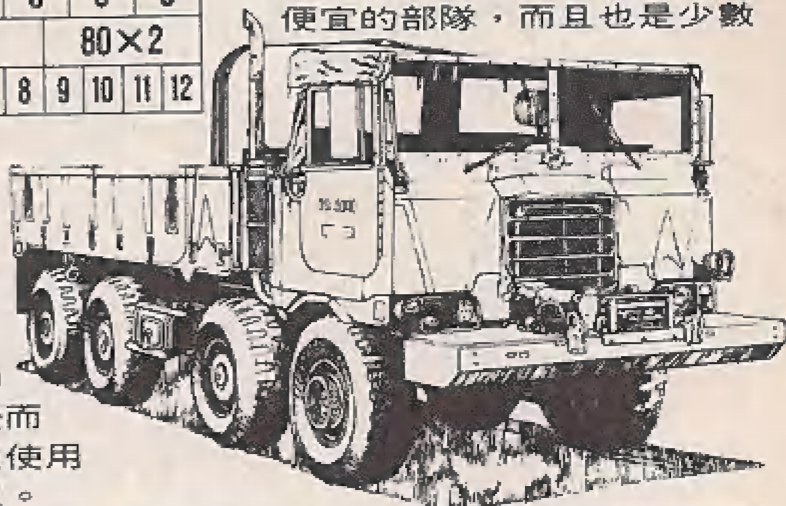
地上部隊以外的VH部隊等，及一部分航空部隊補給燃料，彈藥的部隊，在機場少的地國，運用直升機，VTOL機或附近沒有都市的地形而長期的戰鬪等具有非常重要的功能，盡量和護衛一起配置在距離前線較遠的地方。

QT

輸送車(ユソウトラック)
TRANSPORT TRUCK

T	Q	⑤	8	0	5
10$	10K	80×2			
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12					

能輸送兵員的部隊，是價錢最便宜的部隊，而且也是少數能輸送Q部隊的輸送部隊，不但價錢便宜，連防禦力、攻擊力也低，且在道路、建物外的地方移動的速度也會變慢而在一半以下，在使用是非常的不簡單。



工作部隊(コウサクブタイ)
WORK UNITS

T	–	③	4	0	5
40$	15K	50×2			
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11					

建物的增建(提高耐久度)、(要塞)的設置和撤走，鐵路設置和撤走，橋、道路、建物的修復等各種工作、工程都是這種特殊的部隊在做，為了增加自國的經濟力，且為了提高工業力，比用步兵佔領城市、工廠所提高的耐久度快，而且也能提高軍事費和工業力。

E 部隊　　鐵路

說不定利用的機會不多，但鐵路也是一種輸送部隊，移動力和輸送力大，在可能變成長期的戰爭時將鐵路延長到戰場的話可能比較好。

鐵路／火車(テツドウ)
TRAIN

E	S	⑨	9	0	0
2000$	300K	90×5			
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11					

鐵路部隊是要在鋪設鐵路的地形或建物的地形之下才能移動，但是具移動力為9的大移動力，而且能運送4個地上部隊，假如在鋪有鐵路的地圖遊戲時要盡量的使用鐵路。

I 部隊　　步兵

在超級大戰略會出現步兵和戰鬪工兵二種工部隊。

步兵部隊(ホヘイブタイ)
INFANTRY

I	–	⑧	3	10	20
10$		5K		80×1	
1 2 3 4		5 6 7 8		9 10 11 12	

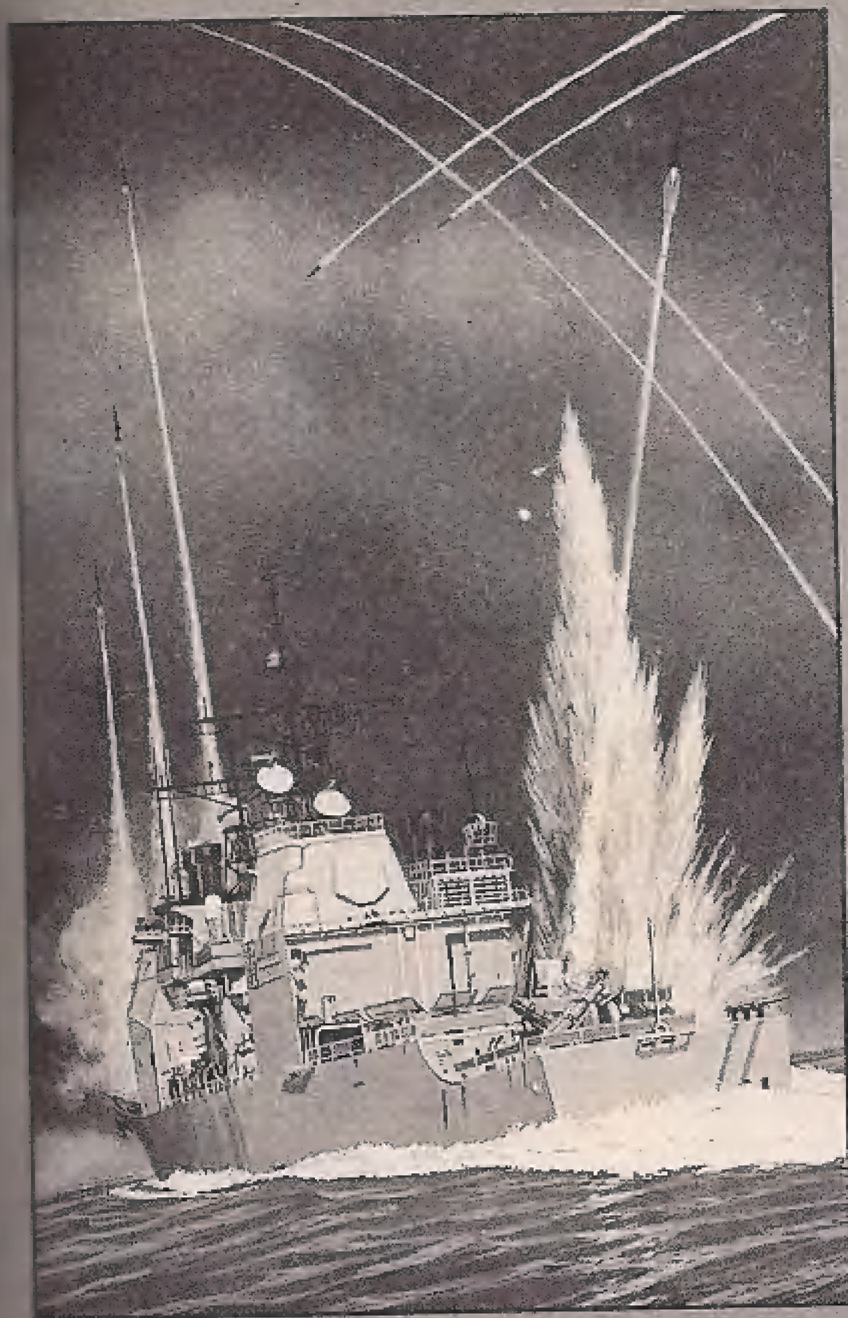
超級大戰略真正的主角可能是步兵部隊和戰鬪工兵，雖然戰鬪機厲害或是多麼無敵的戰車，但也比不止步兵部隊的價值，步兵部隊的價值是什麼呢?就是佔領都市、不光是佔領都市、工廠而已，就連首都也能佔領，縱然這樣也用不著非常重視步兵，因爲步兵的價錢是兵力中最便宜的價錢。



戰鬪工兵(セントウコウヘイ)
SPECIAL ENGINEER

I	–	⑧	2	5	10
20$		5K		70×1	
1 2 3 4		5 6 7 8		9 10 11 12	

移動力和防禦力都比步兵差，武裝是戰鬪工兵的特色，對戰車有ＡＴＭ(對戰車飛彈)、對航空機有ＳＡＭ(對空飛彈)、對非裝甲的敵人有機關槍，而且也裝備了射程短但能做間接攻擊的追擊砲，確實是會移動的要塞。



艦船部隊

NAVY　　　　CONTENTS

D 艦　　船——56

D部隊　　水上艦

艦船部隊在海多的地圖可能會特別活躍。例如，越過海洋做登陸等，如果沒有海上支援的話，幾乎不可能登陸。而且，雖然不能合流和分散，但能夠修理，所以即使受到損害，如果修理的話，經驗值不變，能恢復原狀；然而，費用絕對不便宜，所以要先考慮判斷後，再生產較好。



航空母艦（コウクウボカン）
AIRCRAFT CARRIER

D	X	⑩	5	30	40
－$	－K	250×90			

※所謂艦載機，是指F部隊的"F4幽靈型、F－14A"，V部隊、A部隊的"A－M、A－6E、A－7E海盜式4、F／A18A、S、大黃蜂、Su-17"。

在全部隊中是最大型的，由於是無法靠生產來製造此部隊，也就是要從最初選擇有這種部隊所出現的地圖，否則不能使用。而且在航空母艦能裝載和艦機(※)但是，雖然裝載了強大的航空機，也不要單獨行較好，否則會遭遇重大的損害。

直昇機航空母艦(ヘリクウボ)
HELICOPTER AIRCRAFT CARRIER

D	V	⑩	5	25	30
6400$	880K		200×80		

1		3	4				8				

能生產艦船的最大型，而且也能裝載和補給。VTOL直昇機雖然没有像航空母艦那麼重要，但在機場少的地圖或海多的地圖時，就十分需要它，並且和航空母艦一樣，也不要讓它單獨行動。

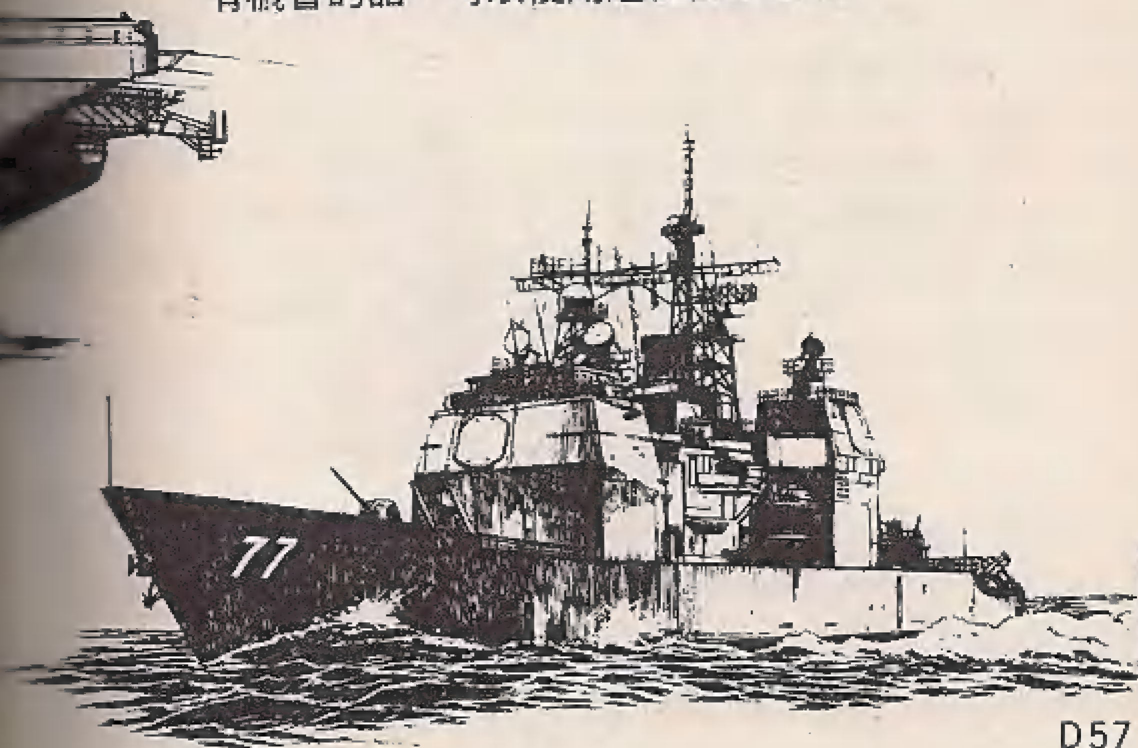


巡洋艦(ジュンヨウカン)
CRUISER

D	—	⑩	6	30	50
4800$	540K		150×60		

1			4				8				

護衛航空母艦的主力可能就是巡洋艦。1次能發射12發對空飛彈，在艦船中有最強大的防禦力，的確是像海的守護神一般的軍艦。但是能生產的國家少，價格昂貴，所以也使得生產驅逐艦的國家增多，如果有機會的話，可以使用這種部隊看看。



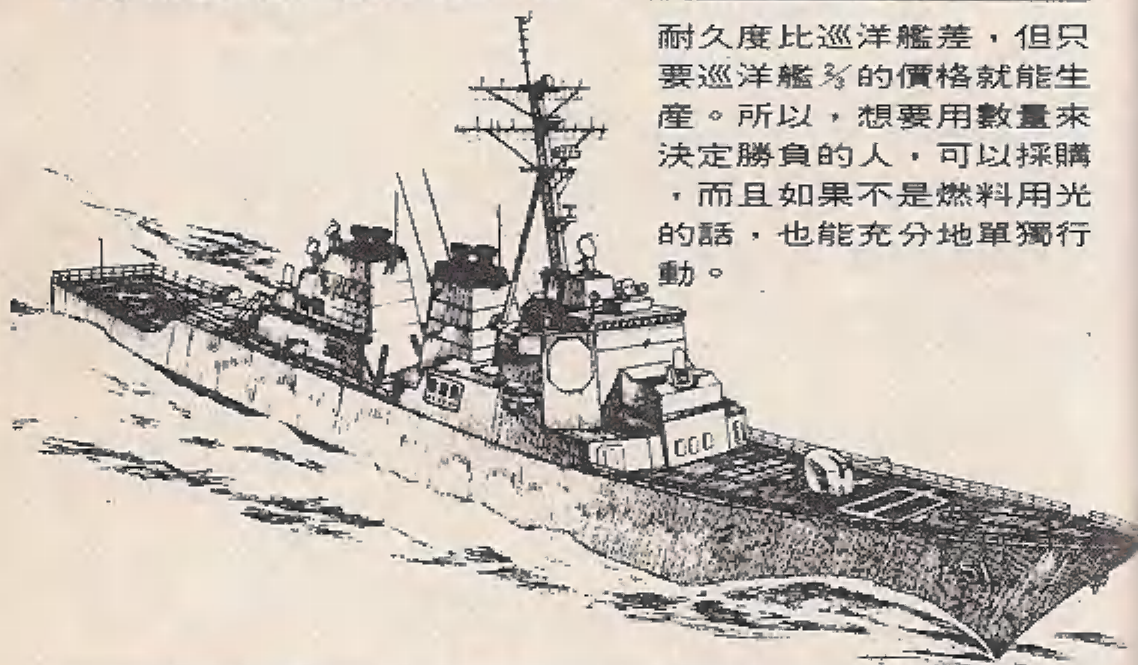
D

驅逐艦(クチクカン)
DESTROYER

D	—	⑩	6	25	30
3200$	360K	100×50			

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	

和巡洋艦一樣，裝備有最大射程 6 的對艦飛彈和對空飛彈，而且和巡洋艦一樣，有艦船中最快的速度，雖然防禦力和耐久度比巡洋艦差，但只要巡洋艦⅔的價格就能生產。所以，想要用數量來決定勝負的人，可以採購，而且如果不是燃料用光的話，也能充分地單獨行動。



登陸艦(ヨウリクカン)
AMPHIBIOUS WARFARE VESSELS

D	S	⑩	4	20	10
1500$	200K	150×50			

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	

在艦船的價格最便宜，但防禦力最弱，速度最慢的就是登陸艦。但登陸艦能輸送地上部隊，對地上部隊也能做間接攻擊，所以登陸時可做援護射擊，在想要展開登陸作戰時，就會變成作戰的主角。



D



武器性能表

①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	⑪	⑫
兵器名	兵器店	對空力	對裝甲	非裝甲	對艦力	空次數	地次數	價格率	射程	命中	裝備 ABCDEF

①兵器部隊名　②裝載武器名　③對空攻擊力
④對裝甲車輛攻擊力　⑤對非裝甲車輛攻擊力
⑥對艦船攻擊力（→請看使用說明書：55頁）
⑦對空攻擊次數　對航空機的攻擊次數
⑧對地攻擊次數　對其他兵器的攻擊次數
⑨價格率　對每1發彈藥，做補給所需使用的工業力
⑪射程　⑪命中率（1／10）（→請看使用說明書：42頁）
⑫能裝備的武器裝備（使用說明書：55頁）

※攻擊次數

各武器有所謂的攻擊次數。攻擊次數是規定攻擊時，能做幾次攻擊。列如：次數是2的話，就是表示1機的攻擊，可能破壞2機的敵人。

兵器名	武器名	対空力	対装甲	非装甲	対艦力	空回数	地回数	価格率	射程	命中	装備 A	B	C	D	E
F-4ファントム 幽霊式	サイドワインダー 響尾蛇	70	0	0	0	1	0	15	1	6	4	0	0	0	[illegible]
	スパロー 麻雀	60	0	0	0	1	0	20	1	9	4	6	4	0	[illegible]
	Mk82バクダン 炸弾	0	40	50	25	0	2	10	1	1	0	0	0	4	[illegible]
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	[illegible]
	20mmバルカン 火神砲	45	5	10	5	1	2	4	1	2	4	4	4	4	[illegible]
	タンク 副油箱	0	0	0	0	0	0	8	0	0	0	0	2	0	[illegible]
F-14A	サイドワインダー 響尾蛇	75	0	0	0	1	0	15	1	6	2	4	2	0	[illegible]
	スパロー 麻雀	60	0	0	0	1	0	20	1	9	2	4	2	0	[illegible]
	フェニックス 鳳凰	70	0	0	0	1	0	80	6	9	4	0	2	0	[illegible]
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	[illegible]
	20mmバルカン 火神砲	60	5	10	5	1	2	4	1	2	5	5	5	0	[illegible]
	タンク 副油箱	0	0	0	0	0	0	8	0	0	0	0	1	0	[illegible]
F-15イーグル 鷹式	サイドワインダー 響尾蛇	80	0	0	0	1	0	15	1	6	4	0	0	0	[illegible]
	スパロー 麻雀	60	0	0	0	1	0	20	1	9	4	0	4	0	[illegible]
	Mk82バクダン 炸弾	0	40	50	25	0	2	10	1	1	0	0	0	4	[illegible]
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	[illegible]
	20mmバルカン 火神砲	65	5	10	5	1	2	4	1	2	6	0	6	6	[illegible]
	タンク 副油箱	0	0	0	0	0	0	8	0	0	0	0	2	0	[illegible]
F-16C	サイドワインダー 響尾蛇	85	0	0	0	1	0	15	1	6	2	4	2	0	2
	スパロー 麻雀	60	0	0	0	1	0	20	1	9	4	2	0	0	0
	Mk82バクダン 炸弾	0	40	50	25	0	2	10	1	1	0	0	0	2	1
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	20mmバルカン 火神砲	70	5	10	5	1	2	4	1	2	4	4	4	4	4
	タンク 副油箱	0	0	0	0	0	0	8	0	0	0	0	2	0	1
ミラージュ3 幻象式	マトラマジック 馬特拉魔法式	70	0	0	0	1	0	14	1	5	2	3	2	0	2
	マトラR530 馬特拉	50	0	0	0	1	0	16	1	6	1	0	0	0	0
	EU2バクダン 炸弾	0	30	40	20	0	2	10	1	1	0	0	0	2	1
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	30mmDEFA	40	5	10	5	1	2	4	1	2	4	4	4	4	4
	タンク 副油箱	0	0	0	0	0	0	8	0	0	0	0	1	0	0
ミラージュF1C 幻象式	マトラマジック 馬特拉魔術	75	0	0	0	1	0	14	1	5	2	4	2	0	2
	シュペルマトラ 超級馬特拉	55	0	0	0	1	0	18	1	7	2	0	0	0	0
	EU2バクダン 炸弾	0	40	50	25	0	2	10	1	1	0	0	0	2	1
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	30mmDEFA	50	5	10	5	1	2	4	1	2	5	5	5	5	5
	タンク 副油箱	0	0	0	0	0	0	8	0	0	0	0	2	0	0
ミラージュ2000 幻象式	マトラマジック 馬特拉魔法式	80	0	0	0	1	0	14	1	5	2	4	2	0	2
	シュペルマトラ 超級馬特拉	55	0	0	0	1	0	18	1	7	2	0	0	0	0
	EU2バクダン 炸弾	0	30	40	20	0	2	10	1	1	0	0	0	3	0
	AS30ASM	0	60	70	35	0	1	15	1	8	0	0	0	0	2
	30mmDEFA	60	5	10	5	1	2	4	1	2	4	4	4	4	4
	タンク 副油箱	0	0	0	0	0	0	8	0	0	0	0	2	0	1
トーネードADV 旋風式	サイドワインダー 響尾蛇	75	0	0	0	1	0	15	1	6	2	0	0	0	0
	スカイフラッシュ 閃光	60	0	0	0	1	0	25	1	9	4	0	4	0	4
	454Kバクダン 炸弾	0	45	55	25	0	2	14	1	1	0	0	0	0	2
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	27mmモーゼル 毛瑟	50	5	10	5	1	2	3	1	2	5	0	5	0	5
	タンク 副油箱	0	0	0	0	0	0	8	0	0	0	0	2	0	0
クフィルC7 幼獅	シャフリル 夏佛列	75	0	0	0	1	0	14	1	5	4	0	2	0	2
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	Mk82バクダン 炸弾	0	40	50	25	0	2	10	1	1	0	0	0	2	1
	ガブリエル 加百列	0	0	0	50	0	1	80	5	7	0	0	0	0	0
	30mmDEFA	50	5	10	5	1	2	4	1	2	4	0	4	4	4
	タンク 副油箱	0	0	0	0	0	0	8	0	0	1	0	2	0	1

武器名		対空力	対装甲	非装甲	対艦力	空回数	地回数	価格率	射程	命中	装備 A	B	C	D	E	F
PL−2		65	0	0	0	1	0	10	1	4	2	4	2	0	2	0
PL−5		45	0	0	0	1	0	15	1	5	2	0	0	0	0	0
250kバクダン	炸弾	0	30	40	20	0	2	10	1	1	0	0	0	2	1	0
NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
TYPE23−2		50	5	10	5	1	2	3	1	2	4	4	4	4	4	0
タンク	副油箱	0	0	0	0	0	0	8	0	0	0	0	2	0	1	0
アフィッド	阿費特	60	0	0	0	1	0	13	1	3	2	4	2	0	0	0
アトール2	環礁	55	0	0	0	1	0	11	1	4	2	0	0	0	2	0
250kバクダン	炸弾	0	40	50	25	0	2	10	1	1	0	0	0	1	0	0
ロケットダン	火箭弾	0	20	30	10	0	2	8	1	2	0	0	0	0	1	0
23mmGSh		40	5	10	5	1	2	3	1	2	3	3	3	3	3	0
タンク	副油箱	0	0	0	0	0	0	8	0	0	0	0	1	0	0	0
アフィッド	阿費特	65	0	0	0	1	0	13	1	4	6	2	2	0	0	0
アペックス	頂點	50	0	0	0	1	0	17	1	8	2	4	2	0	2	0
ロケットダン	火箭弾	0	20	30	10	0	2	8	1	2	0	0	0	2	1	0
NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
23mmGSh		45	5	10	5	1	2	3	1	2	3	3	3	3	3	0
タンク	副油箱	0	0	0	0	0	0	8	0	0	0	0	2	0	0	0
アフィッド	阿費特	60	0	0	0	1	0	13	1	4	0	4	0	0	0	0
アペックス	頂點	50	0	0	0	1	0	17	1	8	0	2	0	0	0	0
アクリッド	辛辣	55	0	0	0	1	0	20	1	9	4	0	0	0	0	0
NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
アフィッド	阿費特	60	0	0	0	1	0	13	1	4	4	6	4	0	2	0
アラモ	亜爆	60	0	0	0	1	0	25	1	8	2	0	0	0	0	0
500kバクダン	炸弾	0	45	55	30	0	2	14	1	1	0	0	0	2	1	0
NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
30mガトリング	格林機関砲	70	5	10	5	1	2	5	1	2	5	5	5	5	5	0
タンク	副油箱	0	0	0	0	0	0	8	0	0	0	0	2	0	1	0
アフィッド	阿費特	70	0	0	0	1	0	13	1	4	4	4	2	0	0	0
アペックス	頂點	50	0	0	0	1	0	17	1	8	0	4	0	0	0	0
エイモス	阿摩司	65	0	0	0	1	0	70	5	7	4	0	4	0	0	6
NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
タンク	副油箱	0	0	0	0	0	0	8	0	0	0	0	1	0	0	1
サイドワインダー	響尾蛇	70	0	0	0	1	0	15	1	6	4	0	2	0	2	0
NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ロケットダン	火箭弾	0	25	35	10	0	2	8	1	4	0	0	0	2	2	0
ハープーンASM	魚叉	0	0	0	60	0	1	100	6	8	0	0	0	0	0	2
25mガトリング	格林機関砲	60	5	10	5	1	2	4	1	2	4	0	4	4	0	0
タンク	副油箱	0	0	0	0	0	0	8	0	0	0	0	1	0	0	0
アフィッド	阿費特	60	0	0	0	1	1	13	1	4	2	0	2	0	0	0
NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ロケットダン	火箭弾	0	25	35	10	0	2	8	1	4	0	0	0	2	1	0
ケリーASM	凱莉	0	40	40	30	0	1	17	1	6	0	0	0	0	0	2
23mmGP−9		35	5	10	5	1	2	3	1	2	4	0	2	2	2	0
タンク	副油箱	0	0	0	0	0	0	8	0	0	0	0	1	0	1	0
Mk82バクダン	炸弾	0	40	50	25	0	2	10	1	1	2	0	0	0	0	0
ロケットダン	火箭弾	0	20	30	10	0	2	8	1	4	0	0	2	0	1	0
マベリックASM	迷途	0	90	60	20	0	1	10	3	8	0	4	0	0	0	0
サイドワインダー	響尾蛇	50	0	0	0	1	0	15	1	6	0	0	0	3	2	0
20mmMk12		30	10	20	5	1	2	3	1	2	6	6	6	6	6	0
タンク	副油箱	0	0	0	0	0	0	8	0	0	0	0	1	0	0	0

兵器名	武器名		対空力	対装甲	非装甲	対艦力	空回数	地回数	価格率	射程	命中	装備 A	B	C	D	E	F
A-6E	Mk83バクダン	炸弾	0	50	60	30	0	2	14	1	1	5	3	2	0	2	[illegible]
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	[illegible]
	マベリックASM	迷途	0	90	60	20	0	1	20	3	8	0	4	0	0	0	[illegible]
	ハープーンASM	魚叉	0	0	0	50	0	1	100	6	8	0	0	0	0	0	[illegible]
	サイドワインダー	響尾蛇	40	0	0	0	1	0	15	1	6	0	0	0	0	2	[illegible]
	タンク	副油箱	0	0	0	0	0	0	8	0	0	0	0	2	0	1	[illegible]
A-7Eコルセア 海盗式	Mk83バクダン	炸弾	0	50	60	30	0	2	14	1	1	4	2	2	0	3	[illegible]
	ロケットダン	火箭弾	0	20	30	10	0	2	8	1	4	0	0	2	0	0	[illegible]
	マベリックASM	迷途	0	90	60	20	0	1	20	3	8	0	4	0	0	0	[illegible]
	サイドワインダー	響尾蛇	60	0	0	0	1	0	15	1	6	2	2	0	4	2	[illegible]
	20㎜バルカン	火神	40	5	10	5	1	2	4	1	2	6	6	6	6	6	[illegible]
	タンク	副油箱	0	0	0	0	0	0	8	0	0	0	0	2	0	1	[illegible]
A-10A	30mガトリング	格林機關砲	20	60	50	20	1	2	5	1	2	4	4	4	0	4	[illegible]
	Mk83バクダン	炸弾	0	50	60	30	0	2	14	1	1	4	0	2	0	2	[illegible]
	ロックアイ2	石眼	0	60	30	35	0	2	16	1	6	0	2	0	0	0	[illegible]
	マベリックASM	迷途	0	90	60	20	0	1	20	3	8	0	4	0	0	0	[illegible]
	サイドワインダー	響尾蛇	40	0	0	0	1	0	15	1	6	0	0	0	0	2	[illegible]
	タンク	副油箱	0	0	0	0	0	0	8	0	0	0	0	2	0	1	[illegible]
F/A-18A	Mk83バクダン	炸弾	0	50	60	30	0	2	14	1	1	4	0	2	0	0	[illegible]
	ハープーンASM	魚叉	0	0	0	60	0	1	100	6	8	0	0	0	0	0	[illegible]
	サイドワインダー	響尾蛇	70	0	0	0	1	0	15	1	6	2	0	2	2	0	[illegible]
	スパロー	麻雀	60	0	0	0	1	0	20	1	9	0	0	0	4	0	[illegible]
	20㎜バルカン	火神砲	65	10	20	5	1	2	4	1	2	4	0	4	4	0	[illegible]
	タンク	副油箱	0	0	0	0	0	0	8	0	0	0	0	2	0	0	[illegible]
F-111E	Mk82バクダン	炸弾	0	40	50	25	0	2	10	1	1	7	2	4	0	0	[illegible]
	スマートバクダン	痛苦炸弾	0	60	50	30	0	2	14	1	3	0	0	0	0	2	[illegible]
	マベリックASM	迷途	0	90	60	20	0	1	20	3	8	0	6	0	0	0	[illegible]
	サイドワインダー	響尾蛇	55	0	0	0	1	0	15	1	6	0	0	0	6	2	[illegible]
	20㎜バルカン	火神砲	30	10	20	5	1	2	4	1	2	11	11	11	11	11	[illegible]
	タンク	副油箱	0	0	0	0	0	0	8	0	0	0	0	2	0	2	[illegible]
ジャギュア 美洲虎	EU2バクダン	炸弾	0	40	50	25	0	2	10	1	1	3	0	2	0	0	[illegible]
	クラスタバクダン	子母炸弾	0	50	30	30	0	2	16	1	1	0	1	0	0	1	[illegible]
	マーテルASM	戦槌	0	50	80	30	0	1	20	1	5	0	2	0	0	0	[illegible]
	サイドワインダー	響尾蛇	50	0	0	0	1	0.	15	1	6	0	0	0	0	2	[illegible]
	30㎜ADEN		35	5	10	5	1	2	4	1	2	5	5	5	0	5	[illegible]
	タンク	副油箱	0	0	0	0	0	0	8	0	0	0	0	1	0	0	[illegible]
S・エタンダール 超級軍旗式	EU2バクダン	炸弾	0	35	45	20	0	2	10	1	1	2	0	1	0	1	0
	AS30ASM		0	60	70	35	0	1	17	1	7	0	2	0	0	0	0
	エグゾセASM	驅邪	0	0	0	50	0	1	80	5	7	0	0	0	0	0	1
	マトラマジック	馬特拉魔法式	50	0	0	0	1	0	14	1	5	0	0	0	2	2	0
	30㎜DEFA		35	5	10	5	1	2	4	1	2	4	4	4	4	4	4
	タンク	副油箱	0	0	0	0	0	0	8	0	0	0	0	2	2	0	1
アルファジェット 阿爾法式	Mk82バクダン	炸弾	0	35	45	20	0	2	10	1	1	2	0	0	0	1	0
	ロケットダン	火箭弾	0	20	30	10	0	2	8	1	4	0	2	2	0	0	0
	マベリックASM	迷途	0	90	60	20	0	1	20	3	8	0	2	0	0	0	0
	サイドワインダー	響尾蛇	40	0	0	0	1	0	15	1	6	0	0	0	0	2	0
	27㎜モーゼル	毛瑟	20	5	10	5	1	2	3	1	2	6	6	6	0	6	0
	タンク	副油箱	0	0	0	0	0	0	8	0	0	0	0	1	0	0	0
F-104G	M117バクダン	炸弾	0	40	50	25	0	2	12	1	1	2	0	1	0	0	0
	ロケットダン	火箭弾	0	20	30	10	0	2	8	1	4	0	4	0	0	2	0
	コルモランASM	鸕鶿	0	0	0	60	0	1	80	5	8	0	0	0	0	0	2
	サイドワインダー	響尾蛇	65	0	0	0	1	0	15	1	6	0	0	0	4	2	0
	20㎜バルカン	火神砲	35	5	10	5	1	2	4	1	2	4	4	4	4	4	4
	タンク	副油箱	0	0	0	0	0	0	8	0	0	0	0	1	0	0	1

機名	武器名		対空力	対装甲	非装甲	対艦力	空回数	地回数	価格率	射程	命中	装備 A	B	C	D	E	F
[illegible]	454kバクダン	炸弾	0	50	60	30	0	2	14	1	1	5	3	3	0	2	0
	マベリックASM	送途	0	90	60	20	0	1	20	3	8	0	2	0	0	0	0
	コルモランASM	鶴鵜	0	0	0	60	0	1	80	5	8	0	0	0	0	0	4
	サイドワインダー	響尾蛇	55	0	0	0	1	0	15	1	6	0	0	0	0	2	2
	27mmモーゼル	毛瑟	30	5	10	5	1	2	3	1	2	5	5	5	0	5	5
	タンク	副油箱	0	0	0	0	0	0	8	0	0	0	0	2	0	1	0
[illegible] 三菱	M117バクダン	炸弾	0	40	50	25	0	2	12	1	1	2	0	1	0	0	0
	ロケットダン	火箭弾	0	20	30	10	0	2	8	1	4	0	4	0	0	2	0
	ASM−1		0	0	0	60	0	1	100	5	8	0	0	0	0	0	2
	サイドワインダー	響尾蛇	60	0	0	0	1	0	15	1	6	0	0	0	4	2	0
	20mmバルカン	火神砲	45	10	20	5	1	2	4	1	2	5	5	5	5	5	5
	タンク	副油箱	0	0	0	0	0	0	8	0	0	0	0	1	0	1	1
[illegible]	250kバクダン	炸弾	0	35	45	20	0	2	10	1	1	3	1	2	0	1	0
	ロケットダン	火箭弾	0	20	30	10	0	2	8	1	4	0	2	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	PL−2		45	0	0	0	1	0	10	1	4	0	0	0	0	2	0
	23mmキャノン	加農	35	5	10	5	1	2	3	1	2	3	3	3	0	3	0
	タンク	副油箱	0	0	0	0	0	0	8	0	0	0	0	1	0	1	0
SU-17	250kバクダン	炸弾	0	40	50	25	0	2	10	1	1	2	0	0	0	1	0
	ロケットダン	火箭弾	0	20	30	10	0	2	8	1	4	0	3	2	0	0	0
	ケリーASM	凱莉	0	70	30	50	0	1	17	1	8	0	0	0	0	0	2
	アトール2	環礁	40	0	0	0	1	0	11	1	7	0	0	0	0	2	2
	30mmNR30		10	10	20	5	1	2	4	1	1	3	3	3	0	3	3
	タンク	副油箱	0	0	0	0	0	0	8	0	0	0	0	1	0	0	0
SU-24	500kバクダン	炸弾	0	50	60	30	0	2	14	1	1	5	0	3	0	2	0
	ケリーASM	凱莉	0	70	30	50	0	1	17	1	8	0	6	0	0	0	0
	ケグラーASM	克格拉	0	0	0	40	0	1	100	6	8	0	0	0	0	0	4
	アフィッド	阿費特	45	0	0	0	1	0	14	1	4	0	0	0	0	2	2
	30mガトリング	格林機關砲	25	10	20	5	1	2	5	1	2	5	5	5	0	5	5
	タンク	副油箱	0	0	0	0	0	0	8	0	0	0	0	2	0	1	0
SU-25	30mガトリング	格林機關砲	20	50	50	20	1	2	5	1	2	4	4	4	0	4	0
	500kバクダン	炸弾	0	50	60	30	0	2	14	1	1	3	0	0	0	2	0
	ロケットダン	火箭弾	0	20	30	10	0	2	8	1	4	0	2	4	0	0	0
	ケリーASM	凱莉	0	70	30	50	0	1	17	1	8	0	4	0	0	0	0
	アトール2	環礁	45	0	0	0	1	0	11	1	4	0	0	0	0	2	0
	タンク	副油箱	0	0	0	0	0	0	8	0	0	0	0	1	0	0	0
MIG-27	250kバクダン	炸弾	0	40	50	25	0	2	10	1	1	3	2	2	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	ケリーASM	凱莉	0	70	30	50	0	1	17	1	8	0	2	0	0	2	0
	アペックス	頂點	60	0	0	0	1	0	17	1	8	0	0	0	0	2	0
	23mガトリング	格林機關砲	35	5	10	5	1	2	4	1	2	4	4	4	0	4	0
	タンク	副油箱	0	0	0	0	0	0	8	0	0	0	0	1	0	1	0
B-1B	Bバクダン	炸弾	0	0	0	0	0	0	20	0	4	5	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
B-52H	Bバクダン	炸弾	0	0	0	0	0	0	20	0	3	5	0	0	0	0	0
	ハープーンASM	魚叉	0	0	0	60	0	1	100	6	8	0	0	0	0	0	12
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	マシンガン	機關槍	15	0	0	0	1	0	3	1	1	6	6	0	0	0	6
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

兵器名	武器名		対空力	対装甲	非装甲	対艦力	空回数	地回数	価格率	射程	命中	装備 A	B	C	D	E
バックファイア 逆火式	Bバクダン	炸弾	0	0	0	0	0	0	20	0	3	2	0	0	0	0
	キングフィッシュ	魚王式	0	0	0	70	0	1	120	7	7	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	23mmNR23		20	0	0	0	1	0	3	1	2	5	5	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ユソウキ 輸送機	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ホキュウキ 補給機	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
UH-1イロコイ 北美土人式	マシンガン	機関槍	5	5	15	0	1	2	2	1	1	4	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
UH-60A	マシンガン	機関槍	5	5	20	0	1	2	2	1	1	0	0	4	0	0
	ヘルファイア	地獄之火	0	90	20	20	0	1	13	1	8	0	4	0	0	0
	ロケットダン	火箭弾	0	20	30	10	0	2	8	1	4	2	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	タンク	副油箱	0	0	0	0	0	0	8	0	0	0	0	2	0	0
AH-1Sコブラ 眼鏡蛇	20mmキャノン	加農	10	15	20	5	1	2	4	1	2	4	4	0	0	0
	TOW ATM		0	80	20	20	0	1	9	1	5	4	0	0	0	0
	ロケットダン	火箭弾	0	20	30	10	0	2	8	1	4	2	4	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
AH64アパッチ 阿帕契	30mmキャノン	加農	15	20	20	5	1	2	5	1	2	4	4	0	0	0
	ヘルファイア	地獄之火	0	90	20	20	0	1	13	1	8	4	8	0	0	0
	ロケットダン	火箭弾	0	20	30	10	0	2	8	1	4	2	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
SA341ガゼル 瞪羚	マシンガン	機関槍	5	5	20	0	1	2	2	1	1	4	4	0	0	0
	HOT ATM		0	80	20	20	0	1	11	1	6	4	0	0	0	0
	ロケットダン	火箭弾	0	20	30	10	0	2	8	1	4	0	2	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
CH47チヌーク 契努克	マシンガン	機関槍	5	5	15	0	1	2	2	1	1	6	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

兵器名	武器名		対空力	対装甲	非装甲	対艦力	空回数	地回数	価格率	射程	命中	装備 A	B	C	D	E	F
WG-13リンクス 山猫	マシンガン	機關槍	5	5	20	0	1	2	2	1	1	4	0	0	0	0	0
	TOW ATM		0	60	20	20	0	1	9	1	5	0	2	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
PAH-1	20mmキャノン	加農	10	10	20	5	1	2	3	1	2	4	4	0	0	0	0
	HOT ATM		0	60	20	20	0	1	9	1	6	3	0	0	0	0	0
	TOW ATM		0	60	20	20	0	1	11	1	5	0	4	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
シュペルピューマ 超級美洲豹	マシンガン	機關槍	5	5	20	0	1	2	2	1	1	4	0	0	0	0	0
	ロケットダン	火箭彈	0	20	30	10	0	2	8	1	4	0	2	0	0	0	0
	エグゾセASM	[illegible]	0	0	0	40	0	1	80	5	7	0	0	0	0	0	1
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Mi-24ハインド 雌鹿式	23mmキャノン	加農	15	15	20	5	1	2	3	1	1	4	4	0	0	0	0
	スパイラルATM	螺絲	0	60	20	20	0	1	10	1	6	4	2	0	0	0	0
	ロケットダン	火箭彈	0	25	35	10	0	2	6	1	4	2	4	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Mi-8ヒップ 臀腰式	マシンガン	機關槍	5	5	20	0	1	2	2	1	1	4	4	0	0	0	0
	スワッターATM	蒼蠅拍	0	70	20	20	0	1	8	1	5	0	2	0	0	0	0
	ロケットダン	火箭彈	0	25	35	10	0	2	8	1	4	3	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
レオパルド1A1 豹型	105mmホウ	砲	0	70	60	5	0	1	6	1	5	9	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	マシンガン	機關槍	3	3	20	0	1	2	2	1	1	3	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
レオパルド2 豹型	120mmホウ	砲	0	90	90	5	0	1	7	1	7	7	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	マシンガン	機關槍	3	3	20	0	1	2	2	1	1	3	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
M1A1	120mmホウ	砲	0	90	90	5	0	1	7	1	7	7	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	マシンガン	機關槍	7	6	35	0	1	2	2	1	1	6	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
M60A3	105mmホウ	砲	0	70	60	5	0	1	6	1	8	9	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	マシンガン	機關槍	4	5	25	0	1	2	2	1	1	4	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

兵器名	武器名		対空力	対装甲	非装甲	対艦力	空回数	地回数	価格率	射程	命中	装備				
												A	B	C	D	E
チーフテンMK5 (酋長)	120mmホウ	砲	0	90	90	5	0	1	7	1	7	9	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	マシンガン	機関槍	3	3	20	0	1	2	2	1	1	3	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
チャレンジャー (挑戦者)	120mmホウ	砲	0	90	90	5	0	1	7	1	8	8	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	マシンガン	機関槍	3	3	20	0	1	2	2	1	1	2	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
AMX-30B2	105mmホウ	砲	0	70	80	5	0	1	6	1	6	8	0	0	0	0
	20mmキャノン	加農	5	6	30	0	1	2	3	1	2	4	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	マシンガン	機関槍	3	2	10	0	1	2	2	1	1	2	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
センチュリオンI (百夫長)	105mmホウ	砲	0	70	80	5	0	1	6	1	6	9	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	マシンガン	機関槍	3	6	35	0	1	2	2	1	1	3	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
メルカバ2 (梅爾卡巴)	105mmホウ	砲	0	70	80	5	0	1	6	1	8	9	0	0	0	0
	マシンガン	機関槍	6	6	35	0	1	2	2	1	1	5	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	ハクゲキホウ	迫撃砲	0	20	40	5	0	1	4	3	6	2	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
61シキ (式)	90mmホウ	砲	0	50	70	5	0	1	5	1	3	8	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	マシンガン	機関槍	4	5	25	0	1	2	2	1	1	3	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
74シキ (式)	105mmホウ	砲	0	70	80	5	0	1	6	1	6	8	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	マシンガン	機関槍	4	5	25	0	1	2	2	1	1	3	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
T-54/55	100mmホウ	砲	0	60	75	5	0	1	6	1	3	5	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	マシンガン	機関槍	4	5	25	0	1	2	2	1	1	2	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
T-62	115mmホウ	砲	0	70	80	5	0	1	7	1	4	6	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	マシンガン	機関槍	4	5	25	0	1	2	2	1	1	2	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

ユニット名	武器名		対空力	対装甲	非装甲	対艦力	空回数	地回数	価格率	射程	命中	装備 A	B	C	D	E	F
[illegible]	125mmホウ	砲	0	60	85	5	0	1	7	1	5	6	0	0	0	0	0
	ソングスター	歌者	25	50	20	0	1	1	20	1	3	1	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	マシンガン	機関槍	4	5	25	0	1	2	2	1	1	2	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
[illegible]	125mmホウ	砲	0	60	85	5	0	1	7	1	6	6	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	マシンガン	機関槍	4	5	25	0	1	2	2	1	1	2	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
[illegible]	125mmホウ	砲	0	60	85	5	0	1	7	1	7	6	0	0	0	0	0
	ソングスター	歌者	25	50	20	0	1	1	20	1	3	1	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	マシンガン	機関槍	4	5	25	0	1	2	2	1	1	2	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
[illegible]	40mmキャノン	加農	30	25	50	0	1	2	4	1	5	7	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	マシンガン	機関槍	3	2	10	0	1	2	2	1	1	2	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
[illegible]	チャパラルSAM	矮叢	60	0	0	0	1	0	20	1	6	6	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
[illegible]	20mmバルカン	火神	40	10	20	0	1	2	4	1	2	8	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
[illegible]	ホークSAM	鷹式	70	0	0	0	1	0	30	5	9	3	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
[illegible]	35mmキャノン	加農	60	20	40	0	1	2	4	1	3	8	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
[illegible]	レイピアSAM	短剣	75	0	0	0	1	0	22	1	7	8	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

兵器名	武器名		対空力	対装甲	非装甲	対艦力	空回数	地回数	価格率	射程	命中	装備 A	B	C	D	E	F
AMX13DCA	30mmキャノン	加農	50	20	40	0	1	2	4	1	2	7	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
クロタール 克洛達爾	R440SAM		80	0	0	0	1	0	24	1	7	4	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ローランド2 羅蘭	ローランドSAM	羅蘭	85	0	0	0	1	0	26	1	8	10	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	マシンガン	機關槍	3	2	10	0	1	2	2	1	1	2	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
81シキSAM 式	81シキSAM	式	70	0	0	0	1	0	26	1	7	4	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
87シキAAG 式	35mmキャノン	加農	60	20	40	0	1	2	4	1	3	6	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
63ガタAAG 型	37mmキャノン	加農	30	20	40	0	1	2	4	1	3	8	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	マシンガン	機關槍	0	2	10	0	0	2	2	1	1	2	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ZSU23シルカ 西魯卡	23mmキャノン	加農	50	15	40	0	1	2	3	1	2	11	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
SA4ガネフ 騙徒	SA4SAM		65	0	0	0	1	0	40	7	7	2	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
SA6ゲインフル 獲利者	SA6SAM		70	0	0	0	1	0	50	6	8	3	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

兵器名	武器名	対空力	対装甲	非装甲	対艦力	空回数	地回数	価格率	射程	命中	装備 A	B	C	D	E	F
SA8ゲッコー 壁虎	SA8SAM	60	0	0	0	1	0	18	1	8	4	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
SA9ガスキン 格斯金	SA9SAM	50	0	0	0	1	0	16	1	6	4	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
SA13ゴーフル 地鼠	SA13SAM	70	0	0	0	1	0	16	1	8	10	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	マシンガン 機関槍	3	2	10	0	1	2	2	1	1	2	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
M901TOW	TOW ATM	0	60	30	0	0	1	9	1	8	5	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	マシンガン 機関槍	3	2	10	0	1	2	2	1	1	4	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ヤグアル2 美洲虎	TOW ATM	0	80	30	0	0	1	9	1	8	6	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	マシンガン 機関槍	3	3	20	0	1	2	2	1	1	2	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
スコーピオン 蠍型	76mmホウ 砲	0	40	65	0	0	1	4	1	2	7	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	マシンガン 機関槍	3	2	10	0	1	2	2	1	1	2	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
63ガタLT 型	85mmホウ 砲	0	50	70	5	0	1	5	1	3	8	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	マシンガン 機関槍	4	5	25	0	1	2	2	1	1	2	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
AMX-10RC	105mmホウ 砲	0	60	75	5	0	1	6	1	1	7	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	マシンガン 機関槍	0	2	10	0	1	2	2	1	1	2	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
AMX-13/M	90mmホウ 砲	0	50	70	5	0	1	5	1	3	6	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	マシンガン 機関槍	3	3	20	0	1	2	2	1	1	2	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

兵器名	武器名		対空力	対装甲	非装甲	対艦力	空回数	地回数	価格率	射程	命中	装備					
												A	B	C	D	E	F
60シキ-106M（式）	106mmホウ	砲	0	50	40	5	0	1	6	1	2	4	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
PT-76	76mmホウ	砲	0	40	65	0	0	1	4	1	3	7	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	マシンガン	機関槍	0	2	10	0	1	2	2	1	1	2	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
BRDM-2	スパンドレル	三角壁	0	70	30	0	0	1	9	1	7	5	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
LVTP-7A1	マシンガン	機関槍	4	3	15	0	1	2	2	1	1	3	0	0	0	0	0
	グレネード	手榴弾	0	2	40	0	0	2	3	1	0	8	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
M113	マシンガン	機関槍	4	3	15	0	1	2	2	1	1	5	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
MCV-80	30mmキャノン	加農	10	20	30	0	1	2	-4	1	2	6	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	マシンガン	機関槍	3	2	10	0	1	2	2	1	1	6	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ブラッドレー（布拉特雷）	25mmキャノン	加農	10	15	25	0	1	2	3	1	2	5	0	0	0	0	0
	TOWATM		0	80	30	0	0	1	9	1	8	2	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	マシンガン	機関槍	3	2	10	0	1	2	2	1	1	2	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
AMX-10P	20mmキャノン	加農	10	15	25	0	1	2	3	1	2	6	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	マシンガン	機関槍	3	2	10	0	1	2	2	1	1	6	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
63ガタ-FV（型）	マシンガン	機関槍	4	3	15	0	1	2	2	1	1	6	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

兵器名	武器名		対空力	対装甲	非装甲	対艦力	空回数	地回数	価格率	射程	命中	装備 A	装備 B	装備 C	装備 D	装備 E	装備 F
マルダーA1 馬鍬達	25mmキャノン	加農	10	15	25	0	1	2	3	1	2	6	0	0	0	0	0
	ミランATM	米蘭	0	80	30	0	0	1	8	1	7	2	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	マシンガン	機関槍	3	2	10	0	1	2	2	1	1	6	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
73シキIFV 式	マシンガン	機関槍	4	5	25	0	1	2	2	1	1	6	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
BMP-1	73mmホウ	砲	0	35	60	0	0	1	3	1	1	7	0	0	0	0	0
	サガーATM	火泥箱	0	60	30	0	0	1	5	1	6	1	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	マシンガン	機関槍	3	2	10	0	1	2	2	1	1	6	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
BMP-2	30mmキャノン	加農	10	20	30	0	1	2	3	1	2	6	0	0	0	0	0
	スパンドレル	三角壁	0	70	30	0	0	1	6	1	7	1	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	マシンガン	機関槍	3	2	10	0	1	2	2	1	1	6	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
M109A3	155mmArt		0	60	70	5	0	1	7	4	7	6	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	マシンガン	機関槍	4	3	15	0	1	2	2	1	1	6	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
M110A2	203mmArt		0	70	80	15	0	1	8	5	9	2	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
MLRS	MLRSロケット	火箭	0	45	55	5	0	2	9	5	6	4	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
AU-F1	155mmArt		0	40	50	5	0	2	8	4	8	6	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	マシンガン	機関槍	4	3	15	0	1	2	2	1	1	6	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
54-1ガタ 型	122mmArt		0	45	55	3	0	1	6	4	7	5	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	マシンガン	機関槍	3	2	10	0	1	2	2	1	1	6	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

兵器名	武器名	対空力	対装甲	非装甲	対艦力	空回数	地回数	価格率	射程	命中	装備 A	装備 B	装備 C	装備 D	装備 E	装備 F
BM-21	122mロケット 火箭	0	40	50	5	0	2	8	4	6	3	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2S1	122㎜Art	0	50	60	3	0	1	6	4	7	5	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	HEATダン 弾	0	60	40	0	0	1	7	1	3	1	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2S3	152㎜Art	0	60	70	5	0	1	7	5	8	4	0	0	0	0	0
	HEATダン 弾	0	70	50	0	0	1	8	1	3	1	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	マシンガン 機関銃	3	2	10	0	1	2	2	1	1	6	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
75シキ(式)-155M	155㎜Art	0	60	70	5	0	1	7	4	8	6	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	マシンガン 機関銃	4	3	15	0	1	2	2	1	1	6	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
75シキ(式)-130M	130mロケット 火箭	0	40	50	5	0	2	8	4	6	3	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	マシンガン 機関銃	4	3	15	0	1	2	2	1	1	6	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
タイクウミサイル(対空飛弾)	ボークSAM 魔式	70	0	0	0	1	0	30	5	9	6	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	ライフル 来編	3	2	15	0	1	2	1	1	0	6	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ホキュウブタイ(補給部隊)	マシンガン 機関銃	3	2	10	0	1	2	2	1	1	6	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ユソウトラック(輸送卡車)	マシンガン 機関銃	3	2	10	0	1	2	2	1	1	6	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
コウサクブタイ(工作部隊)	シザイ 資材	0	0	0	0	0	0	10	0	0	3	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	マシンガン 機関銃	3	2	10	0	1	2	2	1	1	4	0	0	0	0	0
	NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

兵器名	武器名		対空力	対装甲	非装甲	対艦力	空回数	地回数	価格率	射程	命中	装備 A	B	C	D	E	F
テツドウ 鐵路(火車)	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ホヘイブタイ 歩兵部隊	ライフル	来福槍	3	10	40	0	1	2	1	1	0	6	0	0	0	0	0
	グレネード	手榴彈	0	2	50	0	0	2	3	1	0	2	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
セントウコウヘイ 戦闘工兵	ライフル	来福槍	10	8	30	0	1	2	1	1	0	4	4	0	4	0	4
	ATM		0	50	20	0	0	1	7	1	2	2	4	0	0	0	0
	SAM		50	0	0	0	1	0	13	1	1	2	0	0	4	0	0
	ハクゲキホウ	迫撃砲	0	30	40	5	0	1	4	3	5	1	0	0	0	0	4
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
コウクウボカン 航空母艦	SAミサイル	飛彈	60	0	0	0	1	0	50	1	9	6	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	CIWSバルカン	火神砲	40	0	0	0	1	0	10	1	2	20	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ヘリクウボ 直昇機航空母艦	SAミサイル	飛彈	60	0	0	0	1	0	50	1	9	6	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	Sキカンホウ	機關砲	40	20	30	10	2	2	10	1	2	20	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ジュンヨウカン 巡洋艦	SAミサイル	飛彈	80	0	0	0	2	0	100	6	9	6	0	0	0	0	0
	SAミサイル	飛彈	60	0	0	0	2	0	50	1	9	9	0	0	0	0	0
	タイカンミサイル	對艦飛彈	0	0	0	70	0	1	200	6	8	6	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	ホウ	砲	10	50	60	40	2	2	20	1	8	20	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
AAクチクカン 驅逐艦	SAミサイル	飛彈	80	0	0	0	2	0	100	6	9	4	0	0	0	0	0
	SAミサイル	飛彈	60	0	0	0	2	0	50	1	9	6	0	0	0	0	0
	タイカンミサイル	對艦飛彈	0	0	0	70	0	1	200	6	8	4	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	ホウ	砲	10	50	60	20	2	2	20	1	8	15	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ヨウリクカン 登陸艦	ロケットホウ	火箭彈	0	40	50	0	0	3	8	3	6	3	0	0	0	0	0
	SAミサイル	飛彈	60	0	0	0	2	0	50	1	9	2	0	0	0	0	0
	ホウ	砲	10	50	60	15	2	2	20	1	7	10	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	Sキカンホウ	機關砲	30	15	25	10	2	2	10	1	1	10	0	0	0	0	0
	NOT		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

裝載武器一覽表

※資材、副油箱是不能當做武器來使用。

GUN 機關砲

- 20mmバルカン 火神砲
- 30mmDEFA
- 27mmモーゼル 毛瑟
- TYPE23-2
- 23mmGSh
- 23mガトリング 格林機關砲
- 25mガトリング 格林機關砲
- 30mガトリング 格林機關砲
- 23mmGP-9
- 20mmMk12
- 30mmADEN
- 23mmNR23
- 30mNR30
- 20mmキャノン ┐
- 23mmキャノン │
- 25mmキャノン │
- 30mmキャノン │ 加農砲
- 35mmキャノン │
- 37mmキャノン │
- 40mmキャノン ┘
- CIWSバルカン 火神砲
- ライフル 來福槍
- マシンガン 機關槍
- Sキカンホウ 機關砲

AAM 空對空飛彈

- サイドワインダー 響尾蛇
- スパロー 麻雀
- フェニックス 鳳凰
- マトラマジック 馬特拉魔法式
- シュペルマトラ 超級馬特拉
- マトラR530 馬特拉
- スカイフラッシュ 閃光
- シャフリル 夏佛列
- PL-2
- PL-5
- アフィッド 阿費特
- アペックス 頂點
- アクリッド 辛辣
- アラモ 白楊
- エイモス 阿摩司
- アトール2 環礁

SSM 艦對艦飛彈

- タイカンミサイル 對艦飛彈

ASM 空對艦飛彈

- マベリックASM 迷途
- AS30 ASM
- ハープーンASM 魚叉
- ケリー ASM 凱莉
- コルモランASM 鸕鶿
- エグゾセ ASM 驅邪
- マーテル ASM 戰艦
- ケグラー ASM 克格拉
- ガブリエル 加百列
- キングフィッシュ 魚王式

CANNON 砲

- 73mmホウ 砲
- 76mmホウ 砲
- 85mmホウ 砲
- 90mmホウ 砲
- 100mmホウ 砲
- 105mmホウ 砲
- 106mmホウ 砲
- 115mmホウ 砲
- 120mmホウ 砲
- 125mmホウ 砲
- 122mmArt
- 152mmArt
- 155mmArt
- 203mmArt
- ホウ 砲

SAM 地對空飛彈

- ソングスター 歌者 (SAM / ATM)
- チャパラルSAM 矮叢
- ホーク 鷹式 SAM
- レイピア SAM 短劍
- R440 SAM
- ローランドSAM 羅蘭
- 81シキ 式 SAM
- SA4 SAM
- SA6 SAM
- SA8 SAM
- SA9 SAM
- SA13 SAM
- SAM
- SAミサイル 飛彈

BOMB 炸彈

- Mk82バクダン 炸彈
- スマートバクダン 痛苦炸彈
- EU2 バクダン ┐
- 454kバクダン │ 炸彈
- 250kバクダン ┘
- ロケットダン 火箭彈
- 500kバクダン 炸彈
- Mk83バクダン 炸彈
- ロックアイ2 石眼
- M117バクダン 炸彈
- クラスタバクダン 子母炸彈
- Bバクダン 炸彈

ATM 對戰車飛彈

- ヘルファイア 地獄之火
- HOT ATM
- TOW ATM
- スパイラルATM 螺絲
- スパンドレル 三角壁
- ミラン ATM 米蘭
- ATM

他

- ハクゲキホウ 迫擊砲
- グレネード 手榴彈
- MLRSロケット 火箭
- 130mロケット 火箭
- HEATダン 彈
- 122mロケット 火箭
- シザイ 資材 ┐ ※
- タンク 副油箱 ┘

秘笈記錄

秘笈記錄

玩家不可錯過的一本好書！

引導你進入遊戲的新境界

201 必勝系列攻略叢書

GAME俱樂部 vol. 2

華泰書店



全省各電視遊樂器專賣店均售

每本240元

GAME俱樂部內容：

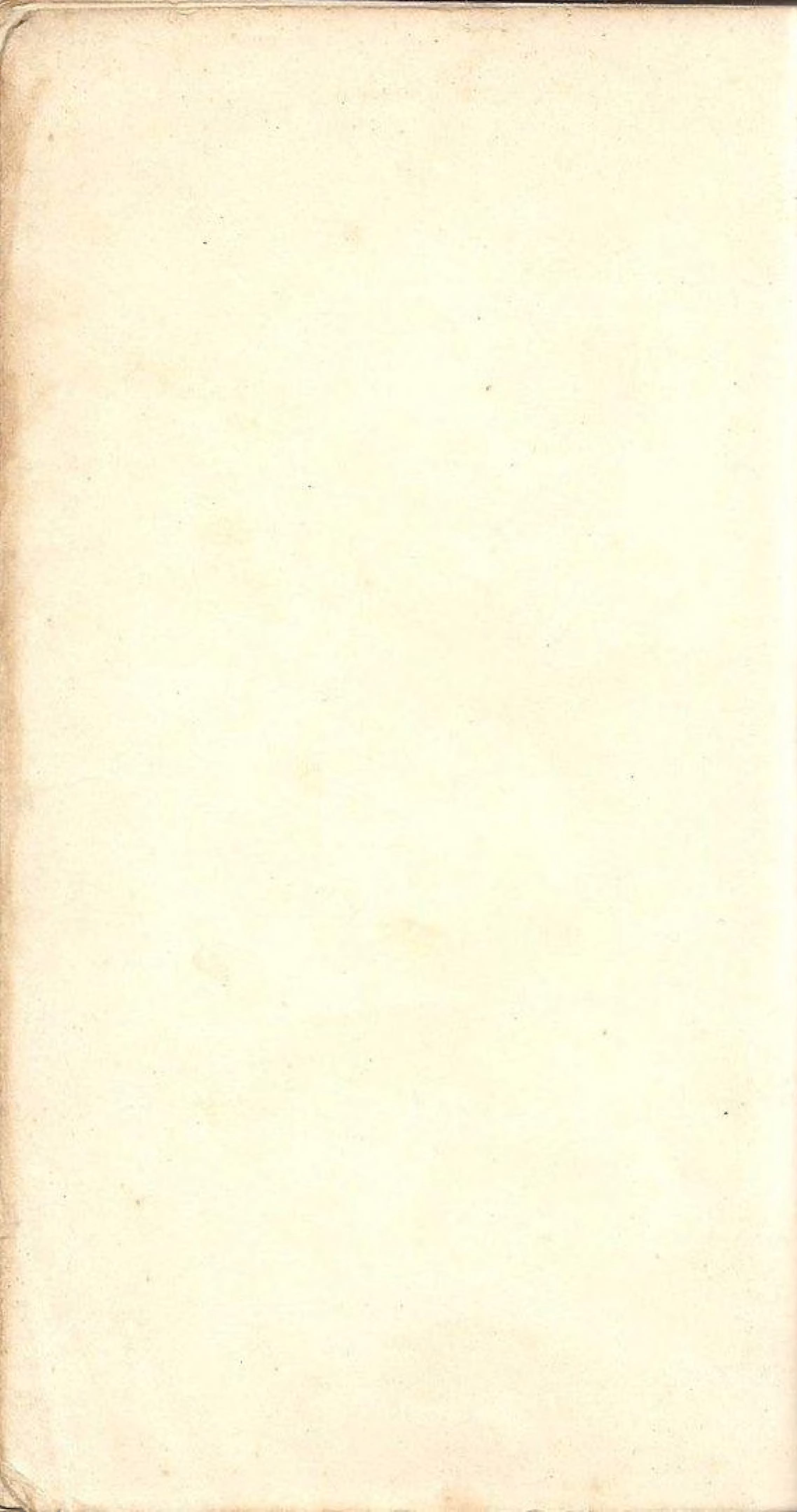
桃太郎傳說、金字塔魔寶、死亡區域、新鬼島前篇後篇、水晶之龍、新宿中央公園殺人事件、女神轉生、北海道連續殺人事件。

GAME俱樂部2內容：

眞田十勇士、拿破崙戰役、妖精傳說、太陽神殿、崩壞的魔塔、相聚的一刻。

塞加超級大戰略必勝本

新聞局出版事業登記證
局版台業字第二九八一號
出版者：華鍵出版社
發行：華鍵出版社
新店市中正路217號四樓
編譯：本社編輯部
總經銷：華泰書店
華泰科學勞作教材社
新店市中正路217號三樓
FAX：九一八－七七二八
郵政劃撥：○五四八四五○二
華泰書店帳戶收
香港總經銷：翡翠行
九龍旺角西洋菜街
1A－1K（百保利大
廈17樓）一七一一室
電話：三－三二五五一六
每本定價三○○元



…弓……120
……120
…士……120
…戰士……100
…使用說明……100
……100
…生死戰……100
…傳說……120
…戰二代……100
…轉生……160
…傳說……100
……100
……100
…之聖劍與魔龍……120
…歷險記……100
…三世……100
…的魔龍……120
…攻擊……100
…天……100
…人……100
…戰士……100
…100種……120
…傳說二代……100
…傳說二代……120
…魔二代……120
…坦克……100
…100種2……120
…魔……120
…魔術世界……100
…大戰……100
…戰……100
…攻略法……130
…100種3……120
…少林寺2……100
…魔殿戰士……100
…外傳＊沙漠之狐……120
…的王子……90
…忍者修羅……90
…戰士二代……120
…之翼……120
…943……80
…冒險記……100
…西遊中記……80
…戰士……120
…大棒球五德部森林……100
…騎士……80
…旋風&沙羅曼蛇……120
…動復活……80
…高校躲避球……100
…與地獄……80
…之拳二代……120
…冒險……120
…三國棒球……140
…先生……80
…&夢幻勇士……120
…運動會&彩虹島……100
…志&烏鑫戰跡……130
…超級忍龍三代……300
…AME俱樂部……240
…傳說、金字塔魔寶、
…城、新鬼島前篇後篇、
…之路、女神轉生、
…中央公園殺人事件、
…道連續殺人事件

201. GAME俱樂部2……240
熱血十勇士、拳砍商戰役、
妖精傳說、大腦神殿、
遊戲的魔兵、相聚的一刻
202. 忍者龍劍傳……90
203. 麻將學園&上海深藏……200
麻將學園、逍遙將、麻雀刺客、
雀天[illegible]學校、[illegible]麻將島3、
棋霸、美少女麻雀爭霸戰、
上海之道、麻雀殺人事件、
日式十三張麻將玩法詳解
204. 大魔界村&西遊記二代……130
205. 秘技100種4……120
206. 超級瑪莉三代……200
207. 沙羅曼蛇2&幻想空間2……170
208. 秘技100種5……120
209. 中央大陸一、二代合訂……170
210. 大盜五衛門二代……90
211. 太空戰士二代……260
212. 秘技100種6……120
213. GAME俱樂部3……240
超人俱樂部、[illegible]物語、
大魔界村、魔王之子
216. 三國志外傳……120
217. 秘技100種七……120
218. 龍之谷完全攻略本……100
219. 銀河戰士完全攻略本……140
220. [illegible]……[illegible]

1. PC超時世界(?)……30
2. PC妖怪道中記……140
3. PC千聖劍(?)……130
4. PC超級棒球(?)……90
5. PC魔域&龍之戰爭&R-TAPE……180
6. PC魔界大大冒(?)・死靈戰線・
戰鬥機大[illegible]……140
8. PC超級秘技222種……120
9. [illegible]完全攻略本……100
FC.001 [illegible]大戰略……[illegible]

塞加超級大戰略必勝本





定價**300**元

華泰書店 SL001-10-89300-1 LHP B01(C) PA